2006年 总第231期

半月刊

Popsoft

大众软件®

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

22

3000元以下消费类数码相机横向评测

数字影像的胜利

24 新装上阵——金山毒霸2007杀毒套装

27 16.5亿美元的启示录

132 《战争的真相》实战全攻略

177 黑暗中的声音——一个游戏迷眼中的寂静岭电影

ISSN 1007-0060

《大众软件》读者俱乐部

2007年订阅优惠活动开始啦！

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下逐渐壮大起来，我们将一如既往全心全意地为您服务。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

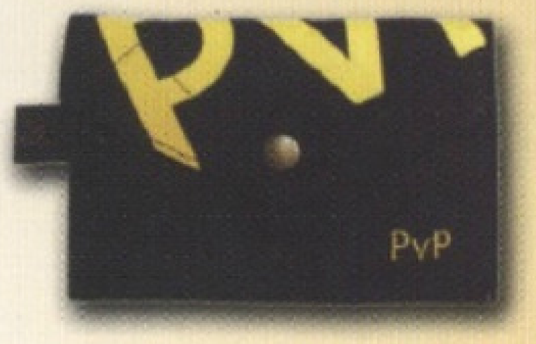
如订阅全年杂志，请选择：
A瑞星2006杀毒软件一套
B傲森CD—100耳机一副
C精美游戏周边产品一套

[A]

[B]

[C]

订阅半年的读者**赠送魔兽PVP票夹一个**



只要您是在《大众软件》读者俱乐部订阅2007年《大众软件》全年或半年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，有机会得到订阅的赠品。

抽奖奖品

一等奖：	17英寸液晶显示器一台	1名
二等奖：	MP3播放器（128M）	5名
三等奖：	魔兽世界玩偶1个	30名
纪念奖：	魔兽世界暖绒帽	50名

玩偶随机抽选一个

订阅办法：

1. 《大众软件》2007年全年订阅价为人民币**120**元；半年订阅价为人民币**60**元。

2. 订阅价只含平邮费，如需挂号邮寄，全年加收72元，半年加收36元。

3. 在订阅回执单上注明订阅时段和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2007年3月3日前全部寄出。礼品选择请先电话预定。2007年5月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4. 请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5. 请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

6. 所有产品图仅供参考，产品以实物为准。

7. 杂志社保留更换赠品及订单交易权利，若造成不便敬请见谅。

订阅回函表：

姓名________性别____年龄____职业__________E-mail____________________
邮寄地址______省______市（县）______________________________
邮政编码__________联系电话______________________________
请选择获赠方案______（例如赠品A）

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类	普通汇款 □ 4小时到达汇款 □	24小时到达汇款 □ 即时到达汇款 □	附加种类	入账 □ 邮购 □ 附言 □

用户填写：
收款人姓名 大众软件　汇款金额（小写）佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分 ¥ 1 2 0 0 0
收款人地址（或开户局及帐号） 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦 414室
汇款人地址 河北省石家庄市XX街
汇款人姓名 张XX　邮编 050000

附言：订阅《大众软件》全年杂志

填写本单前请阅读背面用户须知，您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

邮局填写	汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员：　复核员：　检查员：

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036 传真：010—88135623
热线电话：010—88135604 010—88118588—8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：真情回报 一路同行

網易 NetEase
www·163·com
大唐豪侠 ONLINE
DT.163.COM
释放你心中的侠
寒冰
傲立江湖剑气寒
合作伙伴:
康師傅 冰红茶 ICE TEA
冰力十足
无可替代
冰力至尊
大唐豪侠 ONLINE
康師傅 冰红茶 ICE TEA 冰力至尊 大唐豪侠
康師傅 冰绿茶 ICE TEA 冰力至尊 大唐豪侠
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市天河区工业园建华路 25 号 203 电话：020－85105163 传真：020－85546362 客服电话：020－85533837 客服信箱：dtgm@service.netease.com

数字时尚 全彩 仅售：29.8 元

《大航海时代Online》资料百宝书火爆发售

超过240页，内含最详细的人物技能说明、舰船数据、港口特产及物价指数等大量第一次公开的资料，不可错过。

为配合即将到来的最受期待网络游戏大作《大航海时代Online》的公测，《数字娱乐》杂志特推出《大航海时代Online》攻略特辑。

攻略特辑总页码超过240页，其中包括新手入门、舰船知识、港口资料、航海体验、冒险心得、技能数据、海战经验等等一切与《大航海时代Online》相关的资料内容。特辑将以其丰富翔实的资料，为广大玩家描绘出一个完整而深邃的大航海世界，为玩家提供第一手翔实准确的数据，使广大玩家能在即将到来的《大航海时代Online》公测中顺利地扬帆远航，体验一份属于自己的大航海世界。

限量附赠
超值《大航海时代Online》客户端

发行热线：010－65934375 65025164
联系人：黄爱华 郭雪梅

京报集团出版

千万学子独立生存成才读本 大学生 China Campus 杂志

《大学生》杂志于 1988 年创刊

在高校阅览室，她是“被翻得最烂的杂志”；在全国学联、中国广告协会和一些著名市场监测机构评比中，她是“校园先锋媒体”。

敏锐智慧的信息捕捉者 为大学生离开父母家人后，独立生存、发展、成才提供前瞻性的指导和服务。

美丽年华的见证者 无数成功人士在大学时代都是《大学生》的作者和读者：孔庆东，窦文涛，迟宇宙，撒贝宁、元元……。

时代方向的发现者 引领大学生成为品格出众，勇敢创新，意志坚韧的新时代“普通劳动者”。

真情回馈惊喜大奖 每年一度的年终订阅是拥有《大学生》的黄金季：在此期间，本刊推出有奖订阅活动答谢新老订户：

一等奖笔记本电脑 5 名　　二等奖 U 盘 100 名

凡在2006年9月1日~11月31日期间，订阅2007年全年《大学生》的个人或集体，请将订阅报刊收据或复印件并随信附上本人详细地址，在2006年12月2日前寄回本社就能参加抽奖。

订阅《大学生》杂志的邮发代号：82-166

每月 2 期
每期 5 元
年价 120 元

父亲母亲送给孩子的礼物

订全年得笔记本电脑 U 盘

大学生杂志社
地址：北京市朝阳区北四环中路 33 号
邮编：100101
国内统一刊号：CN11-5239/C
邮发代号：82-166
垂询电话：(010) 64876015 64876011
网址：www.chinacampus.org

还在用放大镜四处找寻你的游戏目标？ 还在任由画面延迟却依然焦灼等待？
这些都已过时，现在，金刚时代全面到来！把一切看不见看不清、等很久才能看见的统统扔掉！
BenQ 金刚机系列超大宽屏液晶显示器，让您的视觉焕然一新，大开眼界！

BenQ 金刚机系列
FP92W/FP202W
FP222W/FP241W

BenQ金刚机系列液晶显示器FP92W/FP202W/FP222W/FP241W

- 身强力壮，胸怀宽广 —— 16:10 超大宽屏
- 行动迅猛，呼啸山林 —— 5ms极速响应时间(FP92W/FP222W)
- 技能全面，轻松应对各种环境 —— D-Sub/DVI模拟/数字双讯号输入
- 绿色环保，安全守护 —— TCO’系列认证
- 超强生命力，体魄强健——灯管寿命长达50000小时

明基电通(上海)有限公司
地址：上海市长宁区广顺路33号B栋6层
电话：021-52188311

欢迎垂询服务热线：
400-888-0333 (未开通地区请拨 0512-68073600)
售前咨询工作时间：周一~周日 8:00-18:00
售后咨询工作时间：周一~周五 8:00-18:00

购买LCD注册有奖，每周送出20部音乐手机E61
详情参见：http://ad.benq.com.cn/products/mobile/200606/hiphop.asp

BenQ
享 受 快 乐 科 技

宇峻奥汀
飞行船
AIRSHIP
寰宇之星
游戏天堂
TANGTANG SOFT
阔别四年
兩岸三地狂銷八十万套系列最新作
继新绝代双骄三后强势出击
新绝代雙驕

双骄再现

美丽故事 精彩纷呈

好评热卖中！

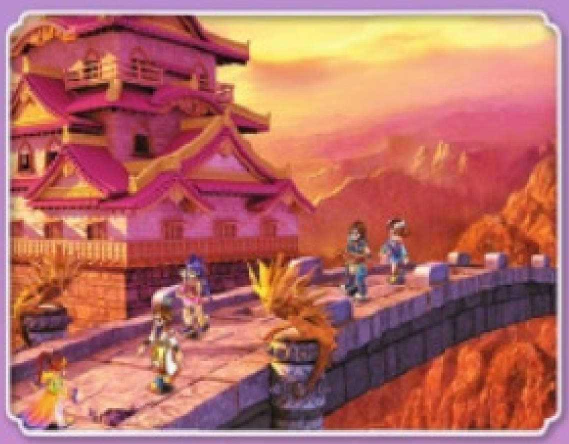
全国各大软件店；新华书店；
当当、卓越网站均有销售

继新绝代双骄1、2、3之后，双骄再现，美丽故事精彩纷呈！

江枫与燕南天如何相识并成为生死之交？邀月、怜星、花月奴与江枫的情感纠葛如何缘起？燕南天如何学会天下第一的“嫁衣神功”？……揭晓“绝代”世界的重重谜团，再现前代双骄的风采！

强力斗气累积系统 突破战斗时序

超快感连击触发超强力合体技！战斗时序大突破，游戏乐趣无限延伸！



经营车队系统 见证九秀山庄发展史

乐趣无穷的车队系统：锻造无敌神兵、寻找任务线索、遇见神秘商人……还有更多秘密等着你发现哦！

锻造装备系统 亲手打造神兵利器

透过神秘晶石搭配失传的锻冶技术，那些江湖中失传多年的神器，将由你亲手打造！

多主角多线剧情 更多隐藏任务等你挖掘

张菁身世到底为何？玉郎江枫情归何处？燕南天是否孤身一人？江枫与花月奴的悲剧能否更改？众多主角的命运都由你抉择……

更多详情请查阅 http://www.airship.com.cn 或 http://www.unistar.net.cn

5元的诱惑

很多细心的读者从上期杂志的征订广告中已发现2007年《大众软件》每本的单价仅为5元，便纷纷来电来信咨询，还有很多朋友认为这是今年以来杂志中最大的bug，其实这并不是一时疏忽造成的错误，明年的《大众软件》确确实实仅售5元。为了保证不至于赔本，杂志页码也将相应调整为128页全彩。

2007年你将会看到一本什么样的大软呢？版式如何？封面怎样？……这些都暂且到2007年1月1日瞩目芬芳吧，这里稍微透露一些较大的变化。在页码减少的情况下，如何保持原来的大软的风格和充足的信息量，是我们首先就考虑到的问题。首先对于大家最为喜欢，历次评刊中都位居3甲的“实用软件”“攻城略地”栏目将尽可能保持原有的页码和份量，并对软件的专题制作和攻略的形式做了全新的提升方案。其次对于《大众软件》独具特色的专题栏目（专栏评述和专题企划）进行了整合，明年大家将在每期看到一篇9～10页的大型专题，独家、深入、锐利将是其持续的目标。另外，“网络时代”栏目在整体页码下降的情况下，其内容反而将会有一定程度的增加。我们会将网络上的最新热点呈现给大家，但这绝不是简单的“Ctrl C”和“Ctrl V”，我们力争从网络走向地面，亲身采集网络事件的第一手资料，我们将网络热点事件中在网上没有反映到的方方面面呈现给大家。同时，娱乐部分除了继续保持《大众软件》在单机游戏领域内的影响力之外，我们将重新整合一些栏目，逐步扩大对游戏圈内热点的分析和评论、以及网络游戏的社会化和人性化方面的内容报道。

在杂志改版的同时，大众软件历来重视的读编活动也将进一步得到加强和创新。下期杂志中，我们将和一家国内优秀的游戏培训机构合作开展一场相当专业及具有吸引力的活动，具体情况敬请关注下期杂志的相关版面。明年还会有更多新颖的活动出现，以回馈大家的支持。

2007年的《大众软件》在保持实用性的同时，将增添更多的时尚元素，加大视点和谈资的比例。总之，我们希望通过努力，将呈现在您面前的2007年《大众软件》还是那位伴随您成长的老朋友，但同时您还可以感到她散发出的新的活力。

更多变化，敬请期待……

king@popsoft.com.cn
完成于改版前夜

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区

考眼力找不同

林晓： 20期的“大家来找碴”活动一发布，我这里就收到雪片般的信件。好多信都是把杂志上的活动图直接剪下寄来，时间是抓紧了，可因为信封上没有标明，要编务重新分发。所以，参加这次活动的朋友，一定要在信封上标明是“考眼力找不同”。发E-mail的更要在邮件标题那里注明“22期考眼力找不同”，要不当作垃圾邮件拒收了，多可惜。

这次考眼力的图复杂一点，还是有5处不同，你能发现吗？马上将答案邮寄到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100036），或者E-mail至linxiao@popsoft.com.cn。答案截止日期为2006年12月1日。我们将对答案正确的读者进行幸运抽奖，奖品为《完美世界》精美明信片一套。

A

B

17期 明基“鳄鱼”8周年，光存储产品免费以旧换新活动获奖名单

（活动感言见本期“读编往来”栏目97页）

获得免费换全新明基DW1650 DVD刻录机机会的读者是：

广 东 伍尔德　山 东 巩国斌　广 东 叶德忠　湖 北 杨 涌　黑龙江 谢 冰
山 东 赵 亮　青 海 陈荣斌　江 苏 顾华杰　北 京 李雪然　山 东 周 商

免费换全新明基DW1670 DVD刻录机的读者

天 津 刘庆全　北 京 王之鑫　广 东 何威贤　上 海 戴 咏　安 徽 张 伟
北 京 戴国伟　湖 北 梁 军　湖 南 赵勇建　甘 肃 李文君　浙 江 钱开华

请以上读者于2006年12月15日之前（以当地邮戳或快递单发货日期为准，过期视为放弃此次机会），将参加活动时填报的明基光存储老产品（型号与序列号需与来信相符）寄到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 余蕾收，邮编100036。请获奖者在邮寄老产品时再次确认你的通讯地址（包括邮编和电话），以便我们在收到老产品后，及时把全新的明基DW1650或DW1670 DVD刻录机寄给各位。

09期 我的多媒体故事——“我与漫步者音箱”主题征稿（09期 奖品图）获奖名单

“我与漫步者音箱”主题征稿活动自2006年5月份开展以来，编辑部不断收到来自全国各地的读者投稿，许多稿件由于版面限制，我们无法一一刊出。由于投稿多偏重于产品的特性描述，与主题完全契合的不多，因此，一等奖遗憾地空缺了。经过一段时间细致地评选，现在公布获奖名单如下：

一等奖1名： 奖品为漫步者DA2000音箱一套（价值980元）：空缺

二等奖2名： 奖品为漫步者R1600TD音箱各一套（价值690元）：

江 苏 彭淑玲　上 海 王 炜

三等奖3名： 奖品为漫步者R2.1T Ⅱ音箱各一套（价值300元）：

黑龙江 白 晶　江 苏 冒卫东　上 海 赵国云

纪念奖 20名： 奖品为漫步者H130耳机各一副（价值80元）：

青 海 罗文林　黑龙江 石 峰　湖 北 李 敏　湖 北 严丹霖　湖 南 刘平平
广 东 邝植森　河 北 阎鹤莉　河 北 贾晓东　北 京 刘广梅　北 京 田 震
天 津 张跃鹏　天 津 杨 帆　山 西 郎鹏志　陕 西 张 容　上 海 朱丽雅
上 海 王 卿　四 川 张 珂　四 川 张敏杰　安 徽 胡祖沛　江 苏 胡 凡

请以上读者于2006年12月15日之前通过电子邮件将正确的通讯地址（包括邮政编码、联系电话、收件人姓名）发送到：artec@popsoft.com.cn，以便我们发放奖品。如果逾期未提供正确的信息，视为放弃领奖机会，奖品由编辑部另行处理。

幸运读者区

本期TOP TEN信投和网投幸运读者，将获得魔兽鼠标垫

吉 林 杨任远　安 徽 岳丽珊　福 建 王舒翔　上 海 熊金凤　云 南 吕磊落
湖 北 王 灿　河 南 陈永立　甘 肃 刘政江　辽 宁 蒋义亭　浙 江 赵展鹏
重 庆 徐 杨　江 苏 冯家俊　陕 西 张晓铃　湖 南 陈伟君　贵 州 李长军
江 西 张 颖　福 建 罗嘉杰　辽 宁 刘景奇　北 京 王 涛　广 西 邱蕴真

（幸运读者将由读者调查回函以及TOPTEN网上投票者中抽取）

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

数字码头：尼康D80数码单反相机评测

专题企划：WCG2006总决赛意大利现场独家报导

攻城略地：《英雄连》之英雄攻略

在线争锋：《魔兽世界》可以用到70级的装备推荐

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　高庆生
社　　长　宋振峰
总　　编　宋振峰

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任）　答笛（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
　　　　　何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者　汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸
美术总监　祁津忆
本期责编　杨文韬
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码　100036

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8800
传　　真　010-88135623
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷　北京利丰雅高长城印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者俱乐部　010-88118588-8000
广告许可证　京海工商广字第8068号
出版日期　2006年11月16日
零 售 价　人民币　6.80元
　　　　　港　币　20.00元
　　　　　美　元　4.95元
　　　　　新加坡元　9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录

2006年第22期　总第231期

大众礼物　7

要闻闪回　12

新品初评
18 蓝光巨鳄——明基BW1000蓝光刻录机
20 艺术之风——华硕Vento 7700机箱
22 钢筋铁骨——富士康天极TPS-538机箱
22 小巧玲珑——明基N207鼠标
23 全方位保护——诺顿安全特警10.0
24 新装上阵——金山毒霸2007杀毒套装
25 消费类数码相机横向评测样张

专栏评述
27 16.5亿美元的启示录

数字码头
33 数字影像的胜利
——3000元以下消费类数码相机横向评测

实用软件
48 刹那的精彩——图像浏览管理软件横评
59 中国共享软件
63 立体之美——3DS MAX 8基本创作实例（一）

应用心得
67 浏览器也玩一拖二——小记X浏览器
68 1GB内存的电脑不能休眠问题解决
69 给U盘穿上个性的外衣
69 妙用“顽固”文件夹保存机密数据
70 做个E时代的“地下工作者”
71 让WinRAR实现自动备份功能
72 Yahoo! Widget Engine不能登录，这样搞定
73 QQ声音想怎么换就怎么换
73 “辅助功能”的另类用途
74 轻松取回远程电脑上的文件
@瑞星帮你杀毒
75 利用瑞星杀毒软件查杀传奇终结者变种LHP

网络时代
76 纸上迷梦终觉浅，多少情仇网梦深——中文原创文学网站巡礼
80 从零开始，玩转网络杂志
84 休闲地带

硬件评析
85 “冬装行动”——冬季电脑奇趣USB外设大搜集
89 中高端亮刀！——ATI全新80nm显示核心解析

问题交流　94

读编往来
96 大众闲话：《人物周刊》出炉前后大揭密
97 明基“鳄鱼”光存储免费以旧换新活动读者感言

大航海時代
Online
凝聚十五载光辉梦想　全拟真航海游戏鼻祖
冒险是男人的浪漫
11月辉煌公测
www.dolchn.com
koei
信长之野望 Online
17173 年度推荐网游
电脑报 年度推荐网游
盛宣鸣数字科技(北京)有限公司
北京市朝阳区朝阳门外大街18号丰联广场A座27层 100020
公司网址：www.shengxm.com
《大航海时代 Online》官方网址：www.dolchn.com
客服电话：86-10-65885885-6009　客服邮箱：services@dolchn.com
销售合作联系人：靳先生　联系电话：010—65885885—5002
市场合作联系人：刘小姐　联系电话：010—65885885—2009

CONTENTS 目 录

2006年第22期 总第231期

专题企划

108 海报迷情

晶合通讯 114

前线地带

119 死亡之岛

120 刺客的信条

122 半条命2——第二章

124 上市游戏热报

锋利的盾

126 想说爱你不容易——评 NBA LIVE 07

128 迷茫的动作式冒险——略谈近期几款冒险游戏

130 在PC上玩格斗

攻城略地

132 战争的真相

146 断剑——死亡天使

在线争锋

155 双周聚焦

157 乱世求存——《星战前夜》国服众生相

159 征服克尔苏加德

——纳克萨玛斯冰霜飞龙区攻略

161 《惊天动地》——神与魔的战争

162 《武林外传》公测版体验

163 《龙与地下城Online》高等级的装备选择

164 《大航海时代Online》商人厨艺双修心得

165 《街头篮球》篮板球技术深入分析

166 《天龙八部》主流门派成长分析

167 《蒸汽幻想》红国盗贼PK浅谈

168 《魔界》新手问题集

169 《神泣》角色成长之路

171 新人普及手册——《天下贰》个性化设计与新手要点图解

极限竞技

172 堕天使班门弄斧，IEF上演蜘蛛王教学战

175 迟来的王者之战——KODE5全球总决赛wNv vs NiP简报

龙门茶社

177 黑暗中的声音——一个游戏迷眼中的寂静岭电影

有字天书

182 乾坤一技

185 补丁铺

游戏剧场

186 游戏小说：无险不冒（完）

TOP TEN

189 晶合聊天室：保护账号密码，你有什么办法？

191 榜主随笔：秋凉了……

192 热门软件排行榜

全球首款视频网游新魔界
创造第5代网游前所末有的震撼
WWW.MWO.CN
魔界
ONLINE
Goldcool
Games
上海鸿利数码科技有限公司
客户服务电话：021-50584804 021-50584805

第八届“二十一世纪的计算”学术研讨会

■本刊记者 司马平安

微软全球高级副总裁Rick Rashid

第八届“二十一世纪的计算”大型学术研讨会于10月24日（星期二）在北京举行。今年的会议由国家自然科学基金委员会、微软亚洲研究院（Microsoft Research Asia）、清华大学联合举办，主题为“‘质’取计算未来”。目前在全球，计算已经由人类活动的一个重要因素转化为核心要素，可靠的、可预计的以及可安全运行的计算机系统和服务受到广泛欢迎，而日益增强的功能性和复杂性也使保证安全运行成为一种挑战。同往年一样，本次大会的演讲人由世界知名学者、计算方面专家等大师组成，包括了图灵奖得主、美国国家科学院/美国国家工程院院士等。这些学术专家和业内领袖将在他们的主题演讲中同大家分享他们在软件核心运算方面的想法和愿景。微软亚洲研究院院长沈向洋指出：“为什么大家对软件的质量有这么高的重视？软件已经深入到生活的每一个方面，软件质量的重要性我想在今天早晨的演示里已经充分展示了，比如当你需要软件去控制怎样动手术，怎样把脑袋里的肿瘤取出来的话，软件质量的重要性不言而喻。”会后，主办方组织了媒体与专家之间的对话。当记者问到有关未来的操作系统时，微软全球高级副总裁Rick Rashid谈道：“我想视窗系统在未来功能会变得越来越强大，同时对于普通用户来说也会更易于学习和使用。同时在未来几年，我们可以看到一个最大的变化，就是如果你使用我们的软件，会发现它在不同的数据系统都可以使用，这点是微软和其他公司相比非常不同的地方——我们的软件可以在各种各样的机器上使用，不仅可以在手表、手机、播放器等微小设备上使用，同时数据中心这样的地方也可以使用，我想这是微软独特的地方。”

半月看点

趋势科技赢得工商银行防毒订单

日前，趋势科技获得中国工商银行有史以来数目最大的一笔防病毒订单，从而成为中国工商银行病毒治理项目的最大赢家。此次项目通过公开招标的方式，吸引了国内外众多防病毒厂商积极参加。趋势科技与中国工商银行正式签署了3年零3个月的合作框架协议，合同金额近百万美元。中国工商银行将在未来3年内，在全国范围内两大数据中心、43个一级分行及几百个二级分行全面部署趋势科技的整体防病毒方案，客户端数超过20多万个。由于近年来越来越多见诸报端的信用卡用户资料失窃案、银行网页被非法仿冒以及网络钓鱼事件，使得金融信息安全一时间成为各大银行工作的重点和焦点。为此，趋势科技将与中国工商银行一起合作开发业内第一个网上银行在线杀毒项目。至此，趋势科技通过集中管理、网关防范，服务器保护和客户端防范等一揽子式的解决方案为工行总部、工行数据中心、软件开发中心、海外数据中心、牡丹卡中心、票据营业部、电子银行中心、各一级分行、直属分行以及二级分行等核心业务部门提供了全方位的立体安全保护。

金河田公司参展第八届东莞电博会

10月17日，第八届中国东莞国际电脑资讯产品博览会在东莞国际会展中心隆重开幕。广东省委副书记欧广源、东莞市委书记刘志庚等领导出席了开幕式并发表了热情洋溢的讲话。金河田公司作为东莞市50强民营企业和广东省高新技术企业参加了展会。展会上金河田公司展出了多款新品，其中包括自主发明专利的节能大师电源，代表国内机箱行业领先技术的以触摸技术为代表的数字概念机箱，自主研发生产的多款外观漂亮、音质优异的多媒体音箱和键盘鼠标、耳机摄像头等多款外设新品。

SurfControl产品获英国认证

日前，SurfControl公司的两款产品——E-mail Filter和Risk Filter，双双通过了英国西海岸实验室的Premium Anti-Spam Checkmark认证，这是继Web Filter之后，SurfControl公司再次获得此项殊荣。只有通过西海岸实验室严格测试的反垃圾邮件产品才能获得认证，该测试要求参加评测的产品对垃圾邮件的截获率要达到97%以上。在测试中，SurfControl的E-mail Filter和Risk Filter均以超过98%的垃圾邮件截获率和零误报率的表现通过测试。Risk Filter采用了多层反垃圾引擎ASA，集成了数字指纹库、启发式规则库和语义分析规则库、互联网风险防御地址库，能够根据SurfControl的互联网风险地址数据库扫描邮件当中包含的URL链接，主动拦截邮件中带有互联网风险和不适当内容的URL链接。Risk Filter增加了字典过滤器和词典管理工具，对邮件头、主题、正文和附件中出现的关键字及邮件属性进行检查，然后进行放行、隔离、通知和删除等操作，并支持对ZIP、RAR等文件格式的过滤。

明基中国9月营收破新高

据统计，在刚刚过去的9月份，明

基中国业务区单月营收突破人民币5亿元。包含笔记本电脑、台式电脑、数字投影机、数码相机及LCD等多个产品线在内，明基9月出货量均创下历史新高，其中液晶显示器国内市场出货量达20万台以上，较8月增长逾3成，与去年同期相比增长约150%，市场占有率稳居国内第2位。

连邦巨资建软件门户

连邦软件近日在北京宣布，巨资打造的软件门户www.8844.com正式上线，并力争成为全球最大的正版软件集散地、信息站、下载发行站和服务商，实现所有正版软件网上直接下载，为用户提供一站式一体化服务。8844 CEO肖磊誓言3年内让中国正版软件使用率提升3倍，突破50%。肖磊介绍，8844.com是目前全球惟一一家拥有非常强大的线下实体的互联网软件服务企业，它充分利用连邦12年来正版推广积累的强势品牌资源（“买正版到连邦”）、巨量的国内外软件厂商资源以及强大的连锁店面渠道（20家分公司、500家软件专卖店、1000余家软件经销商）等优势，快速建成了国内最大也是世界最大的软件门户与服务体系。这一以网站为核心的体系包括资讯与搜索、信息聚合与分享、软件发行与销售、软件下载与发布、推广联盟与复代理、软件厂商服务与经销商服务等体系。在与趋势等众多软件巨头签署了独家在线发行代理后，8844已拥有近10万款经过严格审核的正版软件（包括商业软件、个人软件）供用户直接下载（分免费、试用、租用、购买等形式），试运营期间的最高日流量已经突破1000万。

联通卡通代言个性公仔新鲜出炉

10月17日，中国联合通信有限公司（以下简称中国联通）正式在京推出其新势力业务品牌的个性公仔形象，这是国内运营商首次以卡通形象代言业务品牌。就此，中国联通的新势力业务品牌正式形成了“林俊杰、张韶涵+个性公仔”的立体式品牌代言架构，形成对青少年群体的全面覆盖和渗透。发布会现场，新势力品牌代言人林俊杰、张韶涵双双以歌助兴，联通高层和诸多嘉宾也出席了发布会。此次正式发布公仔形象之前，中国联

通“新势力个性公仔创意大赛”已进行了5个月之久。该赛事自4月28日正式启动到最终形象的确定发布，经历了征集、投票、海选、复赛、决赛、东京动漫之旅等过程后，终于在今天正式公布了创意大赛的最终获奖者，并直接采用为中国联通新势力业务品牌的卡通形象代言人。据了解，活动结束后，个性公仔的设计者将由联通赞助，赴新西兰进入由《金刚》和《指环王》的导演——彼得·杰克逊创办的制作公司学习，签约成为中国联通新势力创意工作室设计师。

上市信息

升技AW9D-MAX超频主板上市

新上市的升技AW9D-MAX超频主板采用Intel 975/ICH7R芯片组，支持Intel Core 2 Duo与Pentium D FSB 1066/800双核心处理器及未来的Kentsfield四核心处理器，增添了进阶智能逻辑，有效管理和排序来自处

理器的多重执行任务。配合abit精心主机板设计，可将北桥芯片、CPU效能和DDR RAM增压至原来的30%，配备100%全固态电容，使得AW9D-MAX的超频能力更胜以往。**市场参考价：1999元。**

优派5款液晶齐降百元

2006年深秋伊始，优派（ViewSonic）即宣布5款主流液晶显示器价格均下调100元：VA912降至1999元、VA703m/VA702降至1588元、VA703b/VE720mb降至1599元。

蓝宝发布RADEON X1950 Pro

10月20日，蓝宝发布了旗下首款80纳米产品RADEON X1950 Pro。其采用RV570核心搭配256MB高速GDDR3显存，默认频率为575MHz/1380MHz，拥有36个像素渲染单元和256b显存位宽。支持CrossFire模式，使用两片相同的X1950 Pro就能通过桥接方式组成性能强大的CrossFire平台。**市场参考价：1699元。**

微软经典游戏鼠标IE3.0重出江湖

IE 3.0一直令众多玩家趋之若鹜，如今，睽违已久的微软IE 3.0带着它出众的品质重出江湖。新版IE 3.0在设计上依旧延续老IE 3.0的经典外形，用色上则改成更酷的黑色。作为微软在游戏市场上推出的拳头产品，新版IE 3.0在其品质上可谓全面升级，用料和性能都有了很大提升，超强的控制力和极佳的手感最大程度地满足玩家游戏中的需求。新版IE 3.0拥有符合人体工学的人性化设计。握住鼠标的瞬间，手可完整地贴伏在鼠标上。采取两键式握法时，无名指和小指都可跨在鼠标右侧休息；采取3键式握法时，小指也刚好在右侧的休息区上。

航嘉BS-2006电源上市

航嘉BS2000电源自2000年上市以来，如今已走到第6个年头。为适应市场发展、顺应市场动态，航嘉推出BS2000的升级版本——BS-2006电

源，符合ATX 12V 1.3版标准，额定功率200W，支持Intel Core 2 Duo双核心处理器；转换效率高达77%；待机功耗小于3W（0.3A）。该电源采用20针+4针，含1个SATA接口，3个大4Pin，1个小4Pin。**市场参考价：120元。**

华硕EAX1950 XTX显卡上市

随着ATI新一代显示核心RADEON X1950 XTX的推出，华硕于日前也推出了具备512MB显存的EAX1950 XTX HTVDP 512MB显卡，并以4888元的价格投放市场。该产品支持下一代Windows Vista操作系统、支持交火技术，可实现多GPU互联功能；支持HDCP技术，可播放HDVD。

BenQ鳄鱼典藏版DVD刻录机上市

2006年正值鳄鱼光存储家族诞辰8周年，BenQ特别推出典藏版DW1640。这是一款双模式16× DVD刻录机，支持16×刻录DVD+R/-R、8× DVD+R Double Layer双层刻录，刻录1张8.5GB的DVD盘片只需15分钟左右。同时支持DVD双层超刻功能，可将部分品牌的2.4× DVD DL盘片以8×刻录。DW1640采用BenQ独家WOPC动态激光智导技术，保证高品质刻录。独具双重冷却系统，搭载了BenQ独家Q-Suite刻录辅助软件，附送SolidBurn、OverSpeed、WOPC、Q-SCAN、BOOKTYPE等功能软件，保证在刻录后可方便地进行视频转换、格式转换、刻录光盘质量扫描。

首款AVCHD高清摄像机上市

2006年10月12日，世界首款AVCHD高清摄像机——索尼高清硬盘摄像机HDR-SR1E和高清DVD摄像机HDR-UX1E在中国全面上市。上市的两款产品支持全新高清AVCHD格式，都采用由索尼开发的“ClearVid CMOS感应器”和增强型影像处理器，提供高质量画面。MPEG-4 AVC/H.264编码电路能快速处理高清信号，根据严格规定来运行。两款产品动态拍摄下总像素数均约210万，静态照片模式下有效像素400万。另外，还具备如双重录制功能（同时录制动态视频和静态画面）和平稳缓慢拍摄等功能。AVCHD是今年5月公布的全新高清格式，它整合了高效的MPEG-4 AVC/H. 264视频编码和5.1声道杜比音效，为用户提供16:9宽屏幕、多声道数字音效和高达1080分辨率的优质影像。两款高清产品中的HDR-UX1E将1080高清晰影像直接录制到DVD光盘上，用户可以选择使用拍摄时间更长的5Mbps（HD-LP）模式或超高画质的12Mbps（HD-HQ+）。HDR-UX1E支持数据容量更大的8cm DVD+R DL（双层）格式最长可以拍摄60分钟高清视频（HD-LP），同时还兼容常用格式，如8cm DVD-R、DVD-RW和DVD+RW。而HDR-SR1E则通过30GB硬盘可在5Mbps（HD-LP）模式下拍摄11小时。在15Mbps比特率时，可拍摄最长达4小时的高清影像。

富可视投影机获欧洲设计奖

2006年9月，IN76凭借时尚流畅的外观、细致深邃的画质表现、人性化的功能设计在欧洲EISA众多委员的层层评审中脱颖而出，获得“EISA 2006～2007年度欧洲投影机最佳设计奖”。相比以往的家用投影机，IN72、IN74和IN76全新DLP家用投影PlayBig系列拥有极其流畅的外观、独特的金属反光黑色机身加上白色点缀和来源于跑车的圆滑外形设计灵感。这3款产品都采用了德州仪器的DarkChip2 DLP芯片以及6段式色轮，配备了Pixelworks DNX视频处理芯片，使投影画面的亮度和对比度得到优化，且都经过了D65色谱校准，保证图像色彩还原精确；HDMI接口的配备使其可接驳几乎所有的高清信号产品。

索尼爱立信运动音乐手机上市

近日融合音乐欣赏和健身指示功能的全新索尼爱立信Walkman音乐手机W710c上市。这是国内市场上第一款具备曲目识别（TrackID）功能的手机。曲目识别功能是一种全新的服务，用户可通过麦克风或者内置调频

收音机录制几秒钟的歌曲。该功能可以自动将录音发送到Gracenote公司的综合音乐数据库，综合音乐数据库就能找到该片断所属的曲目，并将相关信息发到用户的W710c上。同时W710c拥有一个动作传感器，可测量跑步的速度、距离和时间，也可以在一周内对每天的行走步伐进行记数。

诺基亚推出最小的智能手机

2006年10月24日，诺基亚正式

推出目前市场上最小的基于Symbian60系统平台的智能手机E50。E50外形设计时尚、简约，具有全面的商务功能，拥有E系列产品独特的诺基亚办公室工具套件，并能收发电子邮件、支持多种移动邮件（push mail）解决方案，还支持多种企业应用解决方案。在娱乐功能方面E50具有出色的语音和多媒体功能，内置130万像素数码相机，高品质音乐播放器和视频播放器。该手机支持GSM/EGDE850/900/1800/1900网络，具有手机锁定、屏幕锁定和远程锁定三重安全保护，PC同步功能，支持最高达2GB的热插拔Micro SD扩展卡，完全满足用户存储各类文件和下载应用需求。本刊将在下期“数字码头”栏目中对这款产品进行评测。

索尼千万像素DSC-N2正式上市

索尼Cyber-Shot首款千万像素家用型数码相机DSC-N2已于10月正式在国内上市，建议零售价为3420元。Cyber-Shot DSC-N2保留了DSC-N1上备受好评的3.0英寸23万像素触摸式液晶屏，并将有效像素升级到1010万，最高感光度高达ISO 1600。通过触摸式液晶屏DSC-N2能实现“触摸式灵巧点对焦”，即手指触摸到哪里，焦点就对在那里，对追踪拍摄移动目标尤其有利，即使第一次使用数码相机的用户，也能把焦点清晰准确地锁定在拍摄对象的面部。而“涂鸦”功能则是触摸屏带给用户的另一个礼物，在DSC-N2的触摸式液晶屏上，用户可以用手指或DSC-N2配备的触控笔对相片进行任意涂鸦，留下你拍摄和欣赏照片时的心情物语或表情符号。

LG新一代DFC锐比技术液晶上市

近日，国内著名渠道商ORBBIT（讯宜）与LG电子携手，向国内市场推出了采用了LG DFC锐比技术的一系列新产品。先期上市的包括面向高档商务用户的L1770H、L1970H，专业应用领域的1751T、L1952T、L194WT和面向大众用户的L1719S、L1919S。其中所有产品的对比度均达1400：1至1600：1。此外面向高端用户的两款19英寸和20英寸宽屏新品L194WT和L204WT与走时尚风格路线的L1900J、L1900R两款产品的对比度更创下了2000：1的新高。

投资合作

联想与青岛飞洋共建“笔记本大学”

2006年10月16日，联想集团和山东青岛飞洋职业技术学院在北京举行了“联想——青岛飞洋职业技术学院共建笔记本大学合作签约仪式”。双方宣布将展开全方位合作，凭借“笔记本大学”这种新的教育模式培养更多更优秀的高级职业技术人才。教育部科技发展中心处长贾一伟、青岛飞洋职业技术学院董事长卢飞成、联想集团副总裁兼大中国区大客户业务总经理童夫尧等出席了签约仪式。卢飞成在会上表示，基于笔记本电脑的教学模式给传统教学带来了革命性的改变，能培养学生的自主学习能力、创新能力、研究问题的能力和沟通能力。作为华北地区第一家“笔记本大学”，青岛飞洋将与联想携手为中国的高等职业教育事业做出自己的贡献。

“下载者变种ga”（Troj.Downloader.ga）
专门下载恶性病毒

病毒名称：“下载者变种ga”（Troj.Downloader.ga）

威胁级别：★★

病毒特点：这是一个可以实现自删除的病毒下载器病毒。

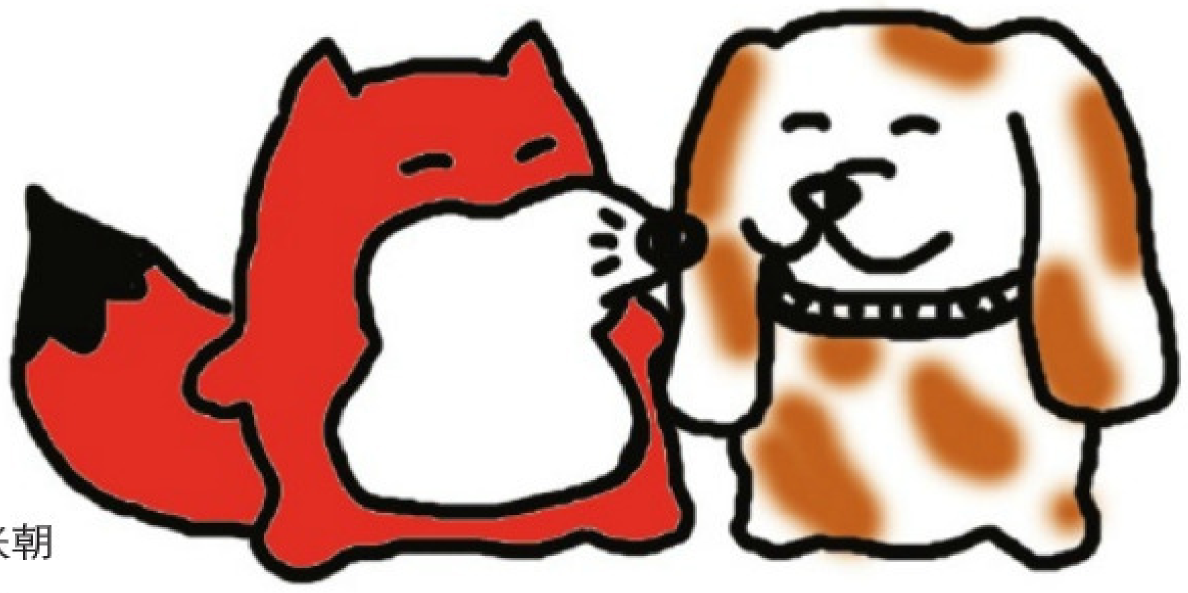
发作现象：该病毒运行后会通过查询注册表来获得IE路径，启动IE并对其进行注入，通过IE从网上下载文件到c:\exedown.exe，并执行下载的文件。

专家支招：金山毒霸反病毒应急中心及时进行了病毒库更新，升级毒霸到2006年10月23日的病毒库即可查杀以上病毒；如未安装金山毒霸，可以登录http://www.duba.net免费下载最新版金山毒霸2007或使用金山毒霸在线杀毒来防止病毒入侵。拨打金山毒霸反病毒急救电话010-82331816，反病毒专家将为您提供帮助。

专家提醒：1.用户应该及时下载微软公布的最新补丁，来避免病毒利用漏洞袭击用户的电脑。

2.最新的金山毒霸2007具有漏洞自动修复功能，可以帮助用户在第一时间内避免因为漏洞带来的冲击，避免相关原因给用户电脑造成的危害。用户可以登录www.duba.net下载金山毒霸2007。

狐朋狗友



■本刊记者 生铁

不久前，在搜狐的首届博客大会上，张朝阳没选狐狸却选中一条狗做代言。

这个消息使笔者恍然意识到，张朝阳的“搜狗”网推出已经两年有余了。

张朝阳为什么选中一条狗而不是一只狐狸，还要从Sohu的“狗年搜狗，十万年薪寻代言狗”的活动谈起。这是搜狗网2005年底就开始策划的一项活动，想要从民间选出一条聪明漂亮的狗狗为自己的搜狗网作形象代言狗。据说Sohu对此非常重视，因为它关系到搜狗今后的整体形象。为此，Sohu还特意成立了以张朝阳为首的“狗委会”，成员中甚至包括黄安、姜培琳这样的影视界知名人物。在整整10个月的评选时间里，不知这些评委一共见过了多少条狗。

最终，搜狐的首届博客大会上，来自北京的名为max的宠物犬成为“搜狗”的代言大使。张朝阳亲自为这条狗的主人开出10万元年薪的支票。

这样的新闻看一看也就完了，可后面的消息却让人觉得有点画蛇添足。据说搜狗网要让max出席搜狗的品牌推广活动，为其聘请高级驯狗师对之进行培训，送它上贵族狗学校进修，为其开建专门的网站，甚至还可能为其特别录制唱片、拍摄MV——天啊！这哪还是狗啊，简直是“超女”嘛！

可是张朝阳为什么选代言狗，而不选代言狐狸呢？“出门靠地图 上网找搜狐”，以分类目录搜索起家的搜狐诞生于1998年2月，可算得上是国内最早的搜索引擎网站了，但是2001年底搜狐又另组技术团队，在2004年终于推出了自主技术并且是独立域名的搜索版本“搜狗”（www.sogou.com）。为什么要狗不要狐？可见在搜索引擎的这条道路上，Sohu走得并不顺利。2004年，世界已经是Google的天下了。

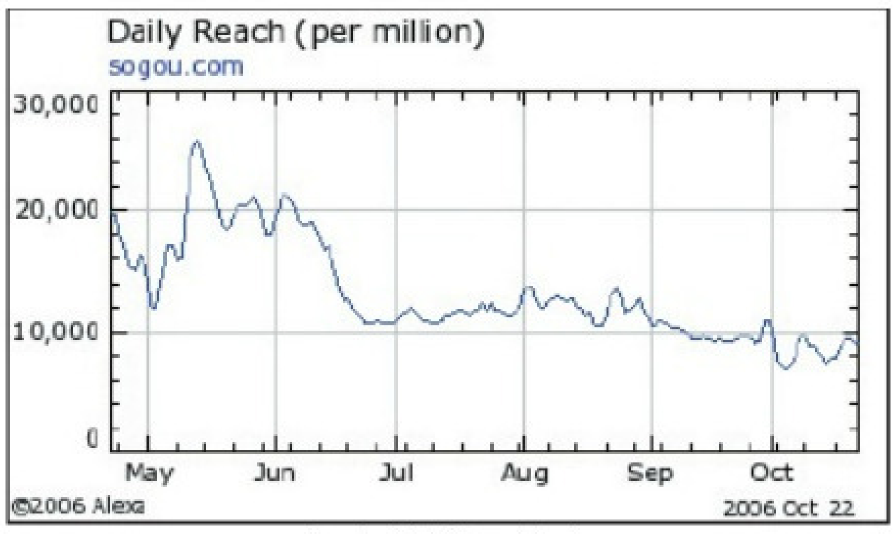
张朝阳一向不惜舍身做秀以推动Sohu的知名度。这次选代言狗，仍然可算Sohu非常成功的商业宣传活动，在各阶层的网民中均引起了良好反响。但是这些并不是搜索引擎制胜的关键。

尽管搜狗在页面风格、搜索结果展示、搜索结果科学算法等方面一直在进行更合理的学习和进步，天气预报、计算器、IP地址、手机号码、生字快认等功能做得也非常讨好用户，但是从Alexa的流量分析上，我们可以看出，搜狗和谷歌、百度相比，还有很长的路要走。

谈起搜索引擎网站的八卦，关于搜狗的还有一个。今年初雅虎网站大手笔耗资数千万，邀请冯小刚、张纪中、陈凯歌三大名导为其网站拍摄广告宣传短片。10个月后广告片在各地开播。陈凯歌的《阿虎》却被某些观众质疑，觉得这个广告怎么看都不像是给雅虎拍的，倒像是给搜狗拍的。因为在陈凯歌的短片里，主角“阿虎”是一条狗。范冰冰扮演的知青要回城了，这条叫“阿虎”的狗（真绕嘴）一直跟随在她所乘坐的汽车后面，不愿离开主人。范冰冰则呼唤着这条狗的名字，在狗丢了之后又苦苦地通过网络搜寻它——看起来这确实是个“搜狗”的故事。当然了，这个不能怪陈凯歌。因为能跟人类产生如此亲密感情的动物，也只能是狗，不会是猫、老虎甚或狐狸。

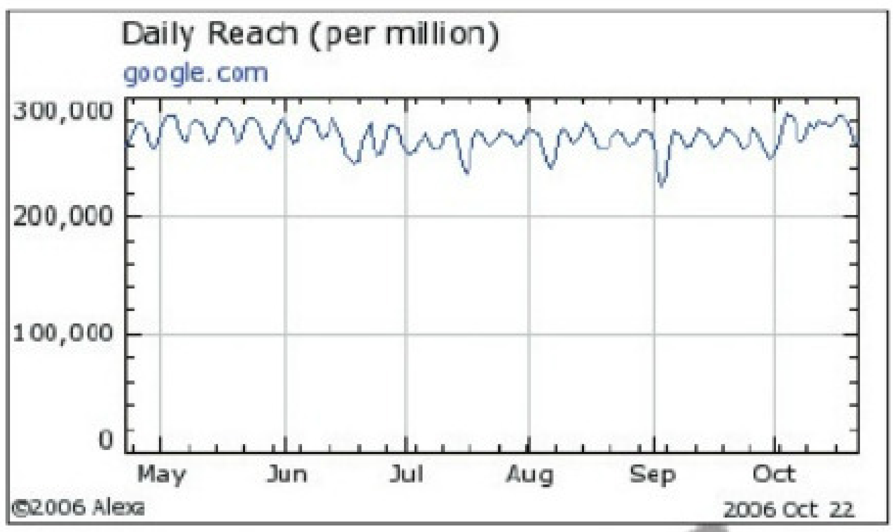
张朝阳给“搜狗”戴帽子

但搜狗忙着找自己的代言狗时，谷歌却正在用16.5亿美元巨资将YouTube吞噬。不过对于笔者而言，后一则消息却没有前一则更让我感到吃惊。



搜狗的流量统计

百度的流量统计



谷歌的流量统计

2007年11月7日是美国的中期大选时间，谷歌搜集了大量有关大选的信息资料，并且在Google Earth上提供了大选的相关链接。Google Earth的用户现在看到的并不只是布满比萨饼店标注的美国地图，更是一副标注政治大选参选地点的美国地图。点击地图上的星星便可以看到被点击区域的竞选信息，同时还可以链接到大量的竞选资源网站，例如联邦选举委员会的官方网站等。在每个竞选者的名字下面有他们的照片和相关新闻的链接。

我又想了想，其实谷歌也不是没有无聊八卦。比如一个荷兰人就在Google Earth上搜寻查看自己的家时，发现了附近房顶上裸晒的人……这两位裸晒者可能从没想到，自己会和这整个地球一起被卫星拍摄下来。P

100美元PC童话的中国翻版

■本刊记者 龙猫

前一段时间，提出“数字化生存”理念的尼葛洛庞帝来中国推行他的100美元PC计划，据称已经到了寻找生产厂家的程度，可最终还是因为“国情原因”碰了一鼻子灰，转战到印度等国家去了。对此生铁还写了篇名为《不靠谱》的文章，批评这个100美元PC计划缺乏实际意义。然而当人们以为“100美元PC童话”就此成为笑话，跟着尼葛洛庞帝一起消失在视线之中后，久无声息的龙芯产业联盟突然高调宣布将推出采用龙芯处理器、售价2000元人民币以下的“学生笔记本电脑”，其中四川国芯科技有限责任公司更表示其采用龙芯一号处理器的笔记本已经设计完毕，已经到了“大规模样品生产阶段”，并放出了整机配置和数张精美的设计图。

然而，人们还没开始讨论这款“学生电脑”是否具有真正意义时，就有“好事者”指出其放出的效果图上采用的竟是苹果电脑键盘，而显然这款PC并不支持MAC操作系统。在遭受质疑后，国芯科技表示：“我们产品的外观设计同样需要严格按照工业设计要求来做。当初设计的时候使用了一些在工业设计方面非常标准的例子作为产品设计的参考，但由于相关合作单位设计人员的疏忽，尚未根据我们实际需要就直接使用了例子，现在相关单位已经更正了产品设计。”然而在其“更正”的效果图上，仅仅是去掉了键盘上的苹果标志，相应的苹果电脑快捷键和布局却仍在上面。好在其设计人员很快就发现了这个问题，又放出了第三版设计图，这次键盘被直接换成了Windows样式，但电脑屏幕左边的转轴却忘了画上去——进入“大规模样品生产阶段”的产品却拥有这样的效果图，这实在令人啼笑皆非，更令人不得不对其真正的完成度产生怀疑。

抛开其外观设计上的纰漏不说，下面再大体看看这款机器官方公布的系统配置：产品型号：GX-1A；CPU：龙芯I号CPU，型号GS32I，32位，主频400MHz，32kB一级缓存，龙芯指令集；主板：与龙芯CPU配套的笔记本主板；IDE：一个32位PCI IDE控制器IT8212，支持两个IDE通道，每个通道支持2个IDE接口，共可支持4个IDE设备。支持带流程控制的PIO模式0～4、DMA模式0～2及UltraDMA模式0～6，并内置嵌入式CPU和固件处理RAID功能；电源：笔记本电源；硬盘：40GB笔记本硬盘；内存：128MB PC100 SDRAM；显卡：8MB显存，最大支持1280×1024/24位色彩；显示屏：TFT 24位彩色数字液晶显示屏，10.2英寸可视范围；声卡：兼容AC'97 2.2音频协议，18位全双工立体声音频编解码器，最大采样频率为48kHz。支持语音通讯；网络：10/100Mbps自适应以太网收发器，支持IEEE 802.3u，并通过RJ45连接到局域网或通过ADSL Modem连接到网络；操作系统：自主设计的“Future Alpha（未来α）”操作系统或Linux。

任何对电脑有些许了解的人都能看得出来，这台机器除了网卡是现在还在使用的“主流配置”，其他配置均为2002年前后的水平，而处理器的年代就更早了：主频400MHz的CPU、128MB PC100 SDRAM、8MB显存的显卡——这不就是当年推出龙芯1号时同时发布的那款采用龙芯CPU的NC的配置么？原来这款所谓的学生笔记本，只不过是把那款过时的NC重新包装一下，放在一个带键盘、带屏幕、带电池、压扁了的盒子里，就堂而皇之地重新拿出来当“笔记本电脑”卖。

采用苹果键盘的龙芯笔记本效果图

且不说这款机器性能如何，升级潜力如何，单说它采用的“自主设计的未来α操作系统或Linux”便足够令将其买回家的学生们头疼了。国芯科技在最近的一次报告会上表示，由于龙芯并不兼容X86指令集，与Linux的兼容性测试也不理想，因此计划采用国芯“未来α”操作系统。也就意味着，这款“笔记本电脑”不仅无法使用开放的Windows操作系统，连“相对开放”的Linux操作系统也无法使用。这表明这款笔记本电脑仅能实现一些文字处理、网络浏览等最基本的应用，即便是这些最基本的应用也可能因为与X86系统的不兼容而产生问题。

这款“学生笔记本电脑”真的便宜么？记者前一段时间在二手电脑市场买了一台2004年出厂的富士通P-FMV-280L5笔记本电脑，这款电脑采用全美达Crusoe 800MHz处理器、256MB内存、30GB硬盘、8.9英寸手写液晶屏，重约900克——这一配置在今天无疑是落后的，但它的价格仅为2350元，而且更重要的是它支持Windows，支持今天流行的一切软件，至少我带着它出门不用担心遇到任何兼容性问题。它有明确的市场定位——在性能不过于低下的情况下最大限度保证其便携性和兼容性。而龙芯笔记本的定位又是什么？很难想象，在现在这样一个连Windows都被迫开放源代码的时代里，竟还有人走封闭的路线。这让人想起了当年学习机盛行的时代，每家学习机厂商都采用自己的封闭式操作系统，每家都号称可以支持文字处理、网络浏览，真正使用时却时常因为兼容性的问题而产生处理好的文件拿到PC上却无法识别。但这在那个时代并不会受太多责难，毕竟学习机的本质仍然是游戏机，即使它什么也“学习”不了，至少还可以用它玩游戏，而这种“学生笔记本电脑”如果不能当一台正常的电脑用，那么它还能拿来做什么呢？

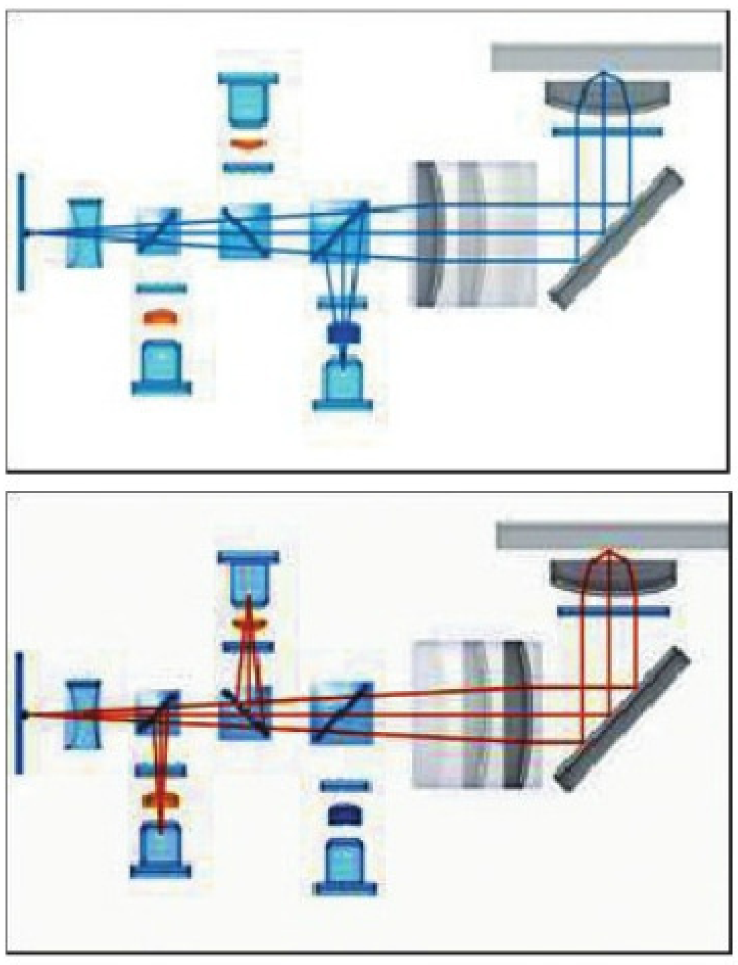
记者从来不是给民族工业泼冷水的人，但对折腾了4年之久，最终生出这样一个将在“明年量产”的怪胎的民族工业来说，至少要首先对得起“民族”二字才行吧！

蓝光巨鳄
——明基BW1000蓝光刻录机

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2006年10月 **售价：** 8999元
附件： 说明书、电源线、软件光盘等
推荐： 高端商业用户
咨询电话： 400-888-0666

“海量”数据的概念随着电脑的发展也不断改变，DVD刻录机4.7GB的容量已难以让人感到当初的激动，双面DVD刻录已成为新DVD刻录机必备的功能。而让人更感兴趣的则是下一代光存储的走向，在HD-DVD和蓝光存储之间，谁能更快地商业化、平民化，谁就有希望占据绝大部分市场。



蓝光（上）工作方式和红光工作方式示意图

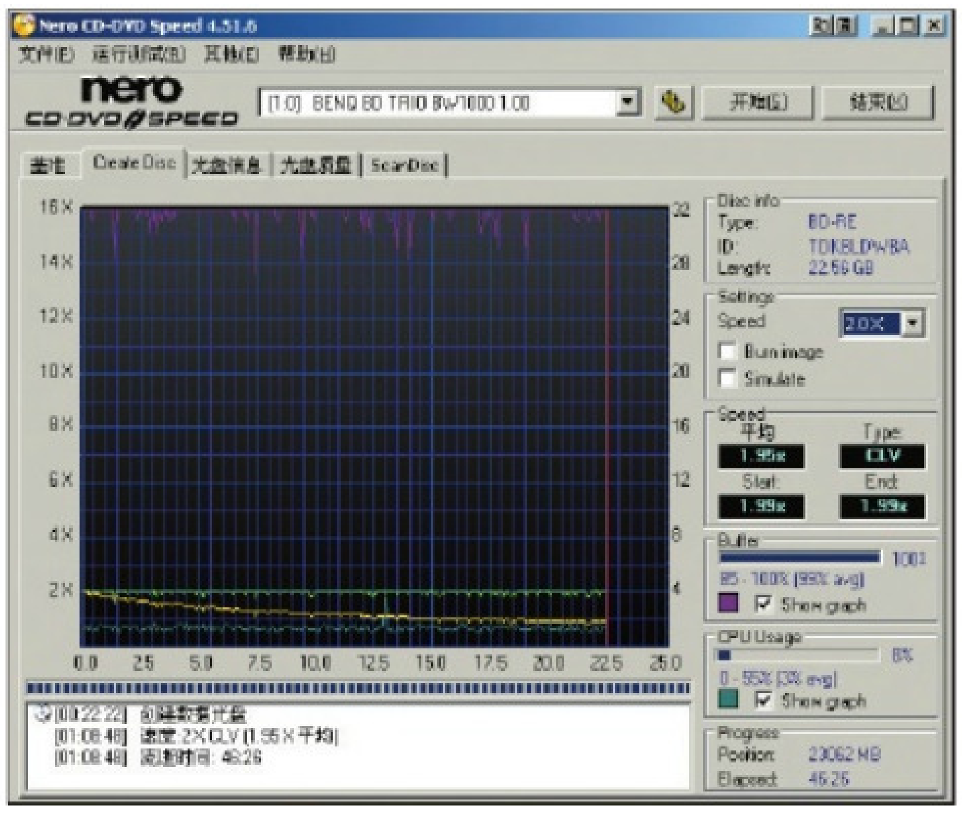
作为光存储大厂，明基的BW1000和EW1000（外置式）蓝光刻录机终于在发布数月后正式推向市场，这次送测的是内置式BW1000。

BW1000的面板下部采用镜面设计，上部则是黑色仓盖，对比强烈。BD、DVD和CD三个指示灯分别代表不同工作状态。它采用目前在光驱上还比较少见的SATA接口，从目前发展方向看，主板和电源都增加了对SATA设备的支持，IDE向SATA接口转换的趋势已在加速。

BW1000支持2× BD-R/RE和1× BD-R/RE DL（双层）蓝光光盘刻录，以及2× BD-R/RE/ROM/SL/DL光盘读取。它还支持12× DVD+/-R刻录、32× CD-R刻录等。“蓝光”DVD使用的蓝光系统和普通DVD/CD刻录机的红光系统是不同的。如果做到兼容一般需用两个光头，而BW1000通过可自动变焦的单镜头设计，同时兼容蓝光与红光系统，在读写方面都拥有很好的兼容性。

读写功能非常齐全

BW1000的兼容性较为出色，除DVD+R DL之外，基本做到了CD、DVD、双面DVD、BD刻录功能的“通吃”。它带有2MB缓存，采用Seamless Link防刻死技术。在我们使用蓝光刻录盘测试时，其CPU占用率一直保持在5%以下。也许是因为



BD-RE盘片写入曲线，用2× CLV模式写入22.56GB数据耗时46分26秒

厂商提供的刻录盘只有2速，因此刻录时的噪声、震动和发热量都不大。

BW1000在盘片质量适应性方面也采取了不少措施，“SolidBurn”萨利刀技术通过不断的智能升级，可辨认较新的质量一般的盘片，进行相应刻录参数调节。它还采用了精密斜角控制技术（Precision Tilt Control System，PTCS），配备了独特的动态3D传动杆装置，在上下、左右及前后等3个方向上调整角度。读写时可根据盘片表面的实际状况自动调整激光的射入角度，使激光与刻录盘面始终保持90度垂直射入，以保证最佳的读写品质。

晶合实验室测试联盟

明基BW1000是一款非常有特色的蓝光DVD刻录机，尽管目前仍然是“天价”产品，但相信随着需求的增长和产品的成熟，蓝光DVD产品会成为很多用户的存储选择。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★★
性价比： ★

内置英特尔®酷睿™2双核

游戏无极限 华硕A8J笔记本

英特尔®酷睿TM2双核处理器 + NV7700感官饕餮之旅!

华硕笔记本采用英特尔®迅驰™双核移动计算技术

A8J

既然选择游戏本本的指导思想是"尽可能强的处理器和显卡"，那么现在就让我们从这个角度出发 —— 这两款促成**英特尔®酷睿™2双核处理器**和NVIDIA GeForce Go 7700、ATI Mobility Radeon X1700全球首度合璧的A8Js/A8Jp，够不够震撼您的游戏神经?

它们身为著名"游戏机皇"A8J旗下的巅峰之作，拥有万分以上的3D mark 2003测试成绩，当前任意一款大型3D游戏都羁绊不住它们的流畅步伐。双核游戏机种里最轻量级的14.1寸、2.39公斤身段，更为您随时随地还原一个近乎真实的激情世界。

关掉游戏，A8系列完美天成的深厚内涵，还能让您发现更多惊喜。贯穿着"谦、清、和、隐"之设计思路的唯美外观，让您在视线与手指的游走中，追寻与感知的相通共融。多项独门娱乐秘籍，最大限度"修复"影音缺憾，让您尽享超豪华的视听盛宴。全面无线沟通桥梁，搭配内建35万像素高品质摄像头，带来无极限的零距离沟通。具备双层刻录功能的光驱，随心刻录影音资料，您也可以变身为珍存点滴感动的影音大师。哪怕不想费心去为电脑升级，极尽体贴的华硕主动式升级程序，也随时候命为您代劳。

W7J

更符合人体工学的13.3寸屏幕，勾勒出华硕黑白双色移动视讯专家W7J的别样轻盈。作为华硕最轻薄的独显本本，W7J为小尺寸机型带来了一直向往的畅爽3D体验和惬意视觉享受，130万像素高清晰摄像头同样让您自由玩转各种视讯解决方案。用这样一款仅重1.97公斤的小本本来视频和玩游戏，是不是格外神气?

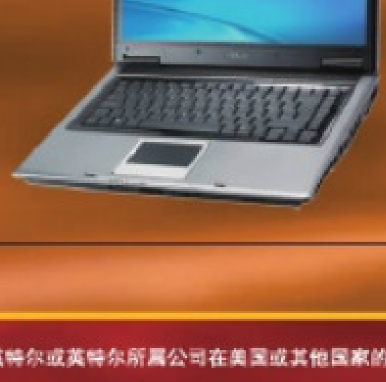
W5Fm

娇小的12.1寸"电眼美女"W5Fm，永远忽闪着那只235度旋转的130万像素"大眼睛"，带给您妙趣横生的影像体验。除了传统的视频交流应用，它的多种趣味抓拍模式还能制作您和朋友们的独家写真集。独处时玩玩泡泡堂、连连看等智趣游戏，亦可让您随时保鲜美丽心情。

更何况，有了德国2005"红点"设计大奖、2006年CES展"IDEA工业设计奖"等业界权威的认可，下次在外出途中带上这款拥有1.6公斤玲珑身材的漂亮小本，绝对能为您赚足眼球哦!

F3Jp

作为性价突出的全能代言机种，这款从外到内奔腾着汽车血液的15.4寸F3Jp，以7度倾斜车腰身设计、跑车引擎盖式前弧设计、类碳纤维握持防滑处理等制车工艺，雕琢出富有流线与速度感的刚毅外型，强劲双核搭配超强独显，驱动风驰电掣的极速快感。想驾驭新型商务娱乐时代，就立刻坐上F3Jp吧!



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon和Xeon Inside均是英特尔或英特尔所属公司在美国或其他国家的商标/注册商标。

艺术之风
——华硕Vento 7700机箱

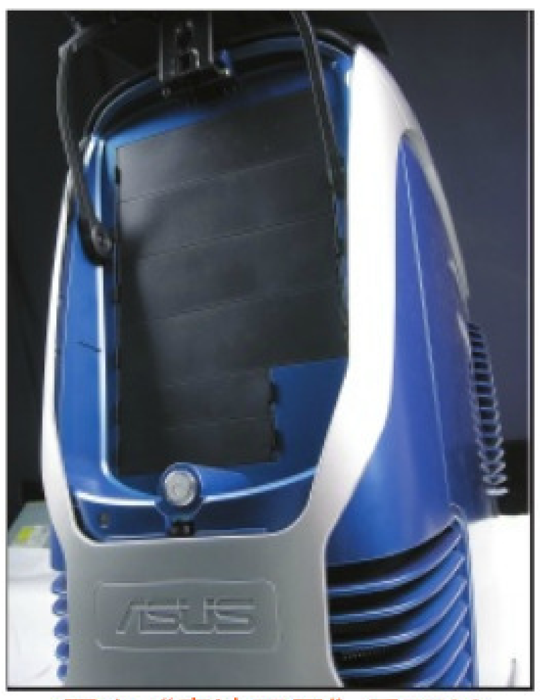
■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：华硕电脑（ASUS）	**上市：**已上市
售价：1399元	**附件：**螺丝包与使用说明书
推荐：注重外观的发烧用户	**咨询电话：**010-65542784

机箱正面

机箱似乎是整个主机中最“缺少技术含量”的配件，多年一成不变的内部构架设计，使得多数厂商只能在产品用料与外观造型上作文章。华硕在其“巨狮计划”的引领下，在外设产品方面也取得了不俗业绩，Vento机箱便是华硕献给玩家的高端作品，在Vento 3600沉寂一年之际，Vento 7700（威盾）如约而至。

厚重、华丽、夸张的包塑箱体是Vento系列的明显特征之一。如果将Vento 3600形容为科幻片中的太空船，那么Vento 7700则像极了“异型”的头部。深邃、忧郁的蓝黑冷色调构成它的主体色，触动黑色的“魔法面罩”便可将驱动器展现出来。高级UV烤漆展现出光滑的塑制表面，无论放在何处，都会成为吸引用户眼球的一件耐看艺术品。


开启“魔法面罩”后7700呈现出的内涵

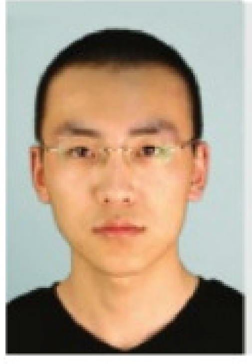
在“魔法面罩”下横贯机箱表面的亚光银X造型更为凸显出7700的3D视觉享受，即使在面罩闭合的情况下，也可正常开启电脑，并通过背光指示等查看当前工作状态。银条下是前置接口，2组4个USB、音频输入输出、6针IEEE 1394已成为中高端机箱的“默认”标准。底部左右两侧类跑车设计的进风口，可誉为前面板最成功的“绿叶”称号。在运行状态下，内部发光LED冷艳具有诱惑性的光芒，会让人情不自禁地将其请到台面上——Vento 7700靓丽的外观实在不适合屈就于桌面之下。

箱体背部与侧板众多的散热空位

除去外部的霓裳，内部金属框架的尺寸显示它是一款标准容积的机箱，其侧板的闭合处设计了排列紧密的EMI防电磁弹片，机箱采用0.8mm镀锌钢板。在为前面板提供了4个5.25英寸驱动器仓位与2个3.5英寸仓之后，仅剩下4个反转的3.5英寸硬盘仓位。如果你是狂热的存储设备发烧友，7700的扩展空间也许还不能满足你，但对一般家庭DIY用户来说如此配备足矣。所有驱动器位均采用免螺丝卡扣设计，机箱前置接口排线除满足一般主板标准规格外，还额外接出可自由组合的小插头，以适应不同品牌主板接口相悖的局面。

V7700机箱内部结构相对简单

侧面板上预留的空洞可使CPU享受到新鲜的冷气，前1后2共3个8cm风扇，构成了机箱风道设计，但如果采用双12cm静音风扇，在通风量与噪声之间会有更完美的平衡。机箱侧板开启方式从3600现代感极强的旋转式卡榫变成了手拧螺丝，是一个小小的遗憾。在安装全尺寸主板时，我们发现Vento 7700在纵深与宽度结构中有所不足，虽然没有出现严重的设备线缆冲突，但设备较多时机箱内部线缆会相对拥挤且凌乱。



华硕Vento 7700（威盾）的到来再次举起了华硕高端机箱阵营的旗帜。不过与前代产品相比，它只是在外观的包塑上做出了设计上的改革，内部框架结构并没发生实质上的变化，这是比较遗憾的地方。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★

XFX 讯景
SEE IT·HEAR IT·FEEL IT

NVIDIA全球高级别合作伙伴

划时代颠峰之作
新一代旗舰产品

GEFORCE 8800GTX
GEFORCE 8800GTS

全球同步热卖

www.XFX.com.cn

XFX讯景显卡中国地区总代理：广州创嘉实业有限公司　全国客户服务及技术支持：0755-6128 3201　电子信箱：support@xfx.com.cn

更逼真的照片　更清晰的视频　更炫的游戏　更高的性能

显卡玩家 玩家显卡
For gamers by gamers

钢筋铁骨
——富士康天极TPS-538机箱

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商： 富士康（Foxconn） **上市：** 2006年10月 **售价：** 870元
附件： 螺丝包与使用说明书 **推荐：** 中高端DIY爱好者 **咨询电话：** 800-830-6099

富士康的机箱给人感觉是外观朴实无华，内部用料扎实。富士康这次送测的天极TPS-538机箱仅空箱重量便已达约13公斤，采用0.8mm镀锌钢板、全卷边防刮伤、易安装全免工具等设计，旋转式底座可根据地面高度进行调整。面板上预留了4个5.25英寸与2个3.5英寸驱动器舱位，最上方的2个5英寸位安置了光驱面板，无论用户使用何种颜色的光驱，均能保持面板色彩的统一。前置接口可扩展出2组4个USB接口、1个6针IEEE 1394与音频I/O接口。箱体侧面采用黑色烤漆，内部结构较为简单：反转90度的4个硬盘仓位为免螺丝结构，主板延续了富士康至尊系列的安装方式，采用可拆卸式主板托架，清洁起来也方便了许多。

机箱左侧面板上装有巨大的导风罩，背部配备了12cm静音风扇，符合Intel 38度机箱标准，实际使用中安静的环境与良好的风路设计为电脑营造了“舒适”环境。

富士康TPS-538机箱在设计上延续着其至尊TH系列的优秀设计，无论做工与用料均可让人满意。只是面板设计缺乏高端产品那种令人惊艳的视觉效果，而较高的空箱价格也是阻碍普通消费者拥有它的原因所在。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★☆

小巧玲珑
——明基N207鼠标

■晶合实验室 魔之左手

这款型号为N207的明基新鼠标送测时还没有正式名称，但这并不妨碍它成为一款引人注目的产品。其外形很小巧，形状却非常复杂。大量折线和深浅银灰色部分的搭配使其圆滑外形中带有棱角，尾部镶嵌的一块深灰色部分更增加了其金属感和科技感。

N207为标准3键滚轮鼠标，左右按键和滚轮位置略有凹陷，便于使用。按键相当灵敏，虽然弹力略显不足，但配合清脆的点击声感觉还不错。中央滚轮带有轻微阻尼效果，采用半透明材质，在黑暗环境中能微微透出内部LED的红光，而且所用材料有一定防滑效果。分辨率为800dpi，刷新率2500～3000fps。

在实际试用中，该鼠标表现得相当不错，无论在快速移动和较光滑的表面上，都没出现鼠标指针跳动和延迟的情况，灵敏度也很高。但因其体积较小，笔者较大的手难以既抓牢鼠标又放松手腕，对快速移动并精确定位有一定影响。由于采用了USB接口，因此可很方便地即插即用，不过其较为粗硬的连线显得不是太和谐。

厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2006年11月 **售价：** 168元
附件： 不详（工程样品）
推荐： 笔记本用户、女性电脑用户
咨询电话： 400-888-0666

明基N207是一款光学引擎出色、性能不错的轻便型鼠标，但过于轻小的设计不太适合手大的玩家，而适合于移动办公用户和女性用户使用。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

全方位保护——诺顿安全特警10.0

■晶合实验室 Mu

厂商： 赛门铁克公司　**上市：** 2006年10月
售价： 299元　**附件：** 无（送测样品）
推荐： 电脑配置较高的用户
咨询电话： 800-830-1153

赛门铁克的诺顿系列一直以来都在安全领域有着良好的形象。而诺顿安全特警（Norton Internet Security）则是几乎所有安全组件的集合体，可提供全方位细致的保护。

诺顿安全特警包括反病毒、防火墙两大主要功能，此外还包括入侵防护、间谍软件防护、网页仿冒防护（反钓鱼）及安全漏洞检查等多项实用功能。

图1

诺顿安全特警页面可查看各种子功能开启关闭状态，但没有任何更改能力。要进行详细的设置，需要进入诺顿安全特警（图1）。诺顿安全特警首先会提示用户本机目前存在的风险，包括自身和系统的设置问题等，但这里没有包括用户弱密码等风险的检测（弱密码检测在安全漏洞检查里）。

诺顿安全特警除了全面的系统扫描外，也可自定义扫描快捷方式，之后就不需要设置直接通过快捷方式扫描用户定义的内容，这样可节省用户操作和软件扫描时间。当有可移动装置连接时，还可自动扫描以免带入病毒。而且，鉴于目前有病毒通过IM软件传播，诺顿安全特警还可监视即时通信信息，包括MSN Messenger、Yahoo! Messenger等，但并不包括QQ，比较遗憾。

诺顿安全特警的网页仿冒防护会在IE上添加一条信息栏（图2），对于用户浏览的网页会提示是否具有欺诈嫌疑，而且由于信息栏非常明显，用户不会忽略欺诈的提示信息，保证了用户的安全。不过，添加IE信息栏无疑减少了用户的浏览空间，用户可酌情启用该功能。

图2

诺顿安全特警的防火墙设置比较简单，会自动识别所有系统程序并允许网络通信，以免对用户使用网络造成影响。另一方面用户也可自定义其他程序的网络访问权限（图3），还可设定信任和限制的IP地址，以确保安全的同时方便信任IP访问本机。如果用户开启了入侵检测，诺顿会不断弹出入侵警报，而实际上这只是计算机之间的简单交流信号，诺顿显得风声鹤唳，因此对于一般用户来说关掉入侵检测反而好一些。如果用户对电脑安全要求比较高，也可关掉入侵提醒以免弹出窗口影响用户。

图3

在主频为1.7GHz的赛扬处理器、512MB DDR400内存、WinXP SP2操作系统下，对4.4GB硬盘中的30 307个文件进行查毒扫描操作，耗时9分25秒。相对其他反病毒软件要稍微慢一点，但比起以前的版本有所提高。

Norton Internet Security 10.0继承了该系列一贯的安全保护性能，是值得信赖的产品。同时它在运行和操作速度上有所提高，但仍然是资源占用大户，因此推荐在配置较高的电脑上安装。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

新装上阵
——金山毒霸2007杀毒套装

■晶合实验室 Mu

厂商： 金山软件有限公司　　**上市：** 2006年9月
售价： 258元（2年升级服务）
附件： 用户手册、销售回执卡、正版用户服务卡
推荐： 一般电脑用户
咨询电话： 010-82331816

每年年底都是各种软件特别是安全软件推出新一年版本的时机，不过，近几年在安全领域还没有大的技术突破，因此安全软件的更新大都限于修修补补及添加一些功能。

金山毒霸一直是国内三大杀毒软件之一，此次的2007新版除了一直都有的金山毒霸和金山网镖组件之外，还包括了金山反间谍和金山漏洞修复两项实用工具。

图1

金山毒霸2007继承了以前版本的特点（图1），在操作性保持一贯简单的基础上有进一步增强。新版本还可创建和管理杀毒快捷方式，设定扫描项目任务，然后将快捷方式放置在程序主界面或桌面、开始菜单上，省却了每次都要具体设置的麻烦。此外，还增加了定时杀毒功能。总体来说，新版本在用户体验上还是颇下了一番工夫。

“网络钓鱼”攻击者利用欺骗性的电子邮件和伪造的Web站点来进行诈骗活动，受骗者往往会泄露自己的财务数据，如信用卡号、账户和口令等内容。一般用户上网很少注意浏览器地址栏是否准确，因此很容易上当。金山毒霸2007最新推出的网页反钓鱼功能，可自动监控用户浏览的网页，如果是网络钓鱼网页，它可智能地识别并弹出提示窗口。

新版金山毒霸增加了新发布的脱壳引擎模块，大幅改善了金山毒霸对已知计算机病毒被人为加壳后的查杀能力，以及由于加壳的原因带来的对已知计算机病毒查杀能力的问题。

金山网镖（图2）作为一款网络防火墙，其规则设定简单易懂，而且其功能完全足够个人用户使用。不过，几乎所有防火墙都难免对某些游戏和软件造成影响，这里我们建议将网络安全级别设置为“低”，既可很好地使用网络软件，也能保证计算机的基本安全。

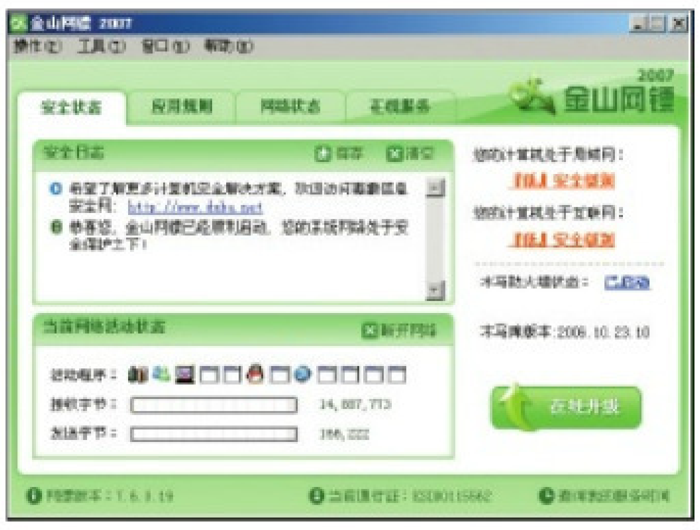


图2

虽然目前间谍软件的风头已被流氓软件压过，但绝不是销声匿迹，而且由于其隐秘性，更难被用户发现，所以造成的损失会更大。因此反间谍软件的功能还是很有必要的。金山反间谍自推出之后效果就不错，只是金山毒霸一贯将病毒和间谍软件一齐查杀，因此单独的反间谍组件反倒显得不那么重要了。而金山漏洞扫描可扫描到用户在计算机设置上的漏洞（图3），还包括系统自身的漏洞。对于前者软件会给出解决方法，而后者软件将从官方网站下载系统补丁进行修复。这个漏洞扫描工具比系统更新要简单快捷且功能强大，推荐使用。

图3

在主频为1.7GHz的赛扬处理器、512MB DDR400内存、WinXP SP2操作系统下，对硬盘中4GB的10 964个文件进行查毒扫描操作，耗时7分1秒。使用闪电查毒后，扫描文件9898个，耗时6分18秒，扫描速度基本令人满意。不过，测试后有一个传奇木马病毒虽然可查出但无法删除，即使切换到安全模式下仍然如故，只能使用金山毒霸自带的杀毒U盘查杀了。

虽然现在最泛滥的是流氓软件，但由于其并不属于病毒一类，甚至目前还没有相关的判断标准，因此目前的反病毒软件都没有相应的清理功能。

由于安全业界技术的停滞，金山毒霸2007杀毒套装相对以前的版本并没大的更新，只是在不断增强已有的功能。此套装在操作和设置上都非常方便，适合初级电脑用户使用。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

消费类数码相机横向评测样张

■摄影 小虫 别理我

所有样张均在肖像模式下的广角端拍摄，为保证照片取景范围的一致性，个别照片有所裁剪。评测文章见本期第33页。

爱国者DC-V1000，f5.2，1/30s，ISO 50，自动白平衡，色彩表现尚可，颗粒感较强

明基DC-X720，f5.2，1/100s，ISO 320，自动白平衡，肖像模式自动将ISO提高到320，导致画面较干涩，分辨率也比较低

明基DC-C740，f5.2，1/60s，ISO 168，自动白平衡，表现比X720稍好，主要是ISO自动设置较低的缘故

索尼Cyber-Shot DSC-W100，f5.2，1/125s，ISO 400，自动白平衡，缺乏细节，色彩略有些偏红，不过ISO 400能有如此表现已经不错

索尼Cyber-Shot DSC-T10，f4.3，1/125s，ISO 320，自动白平衡，色彩表现比W100好，相对来说画面也更细腻一些

富士FINEPIX F30，f4.9，1/125s，ISO 400，自动白平衡，不知为何大家的ISO都竞相设高，F30表现不错，细节和色彩都较好

消费类数码相机横向评测样张

f4，1/120s，ISO 100，自动白平衡，虽然ISO仅为100，但颗粒感依然严重，也可能是机内锐化过渡的原因

佳能IXUS i7，f5.6，1/20s，ISO 未知，自动白平衡，画面细腻，但过低的快门有时候会让抖动影响清晰度，应该稍微提高一下感光度

佳能PowerShot A710 IS，f3.5，1/60s，ISO 未知，自动白平衡，画面细腻，细节丰富，优秀的人像表现

理光Caplio R5，f4.7，1/24s，ISO 64，自动白平衡，画面细腻，细节丰富，色彩层次感强，优秀的人像表现

奥林巴斯μ740，f4.5，1/50s，ISO 80，自动白平衡，画面细腻，不错的细节，较优秀

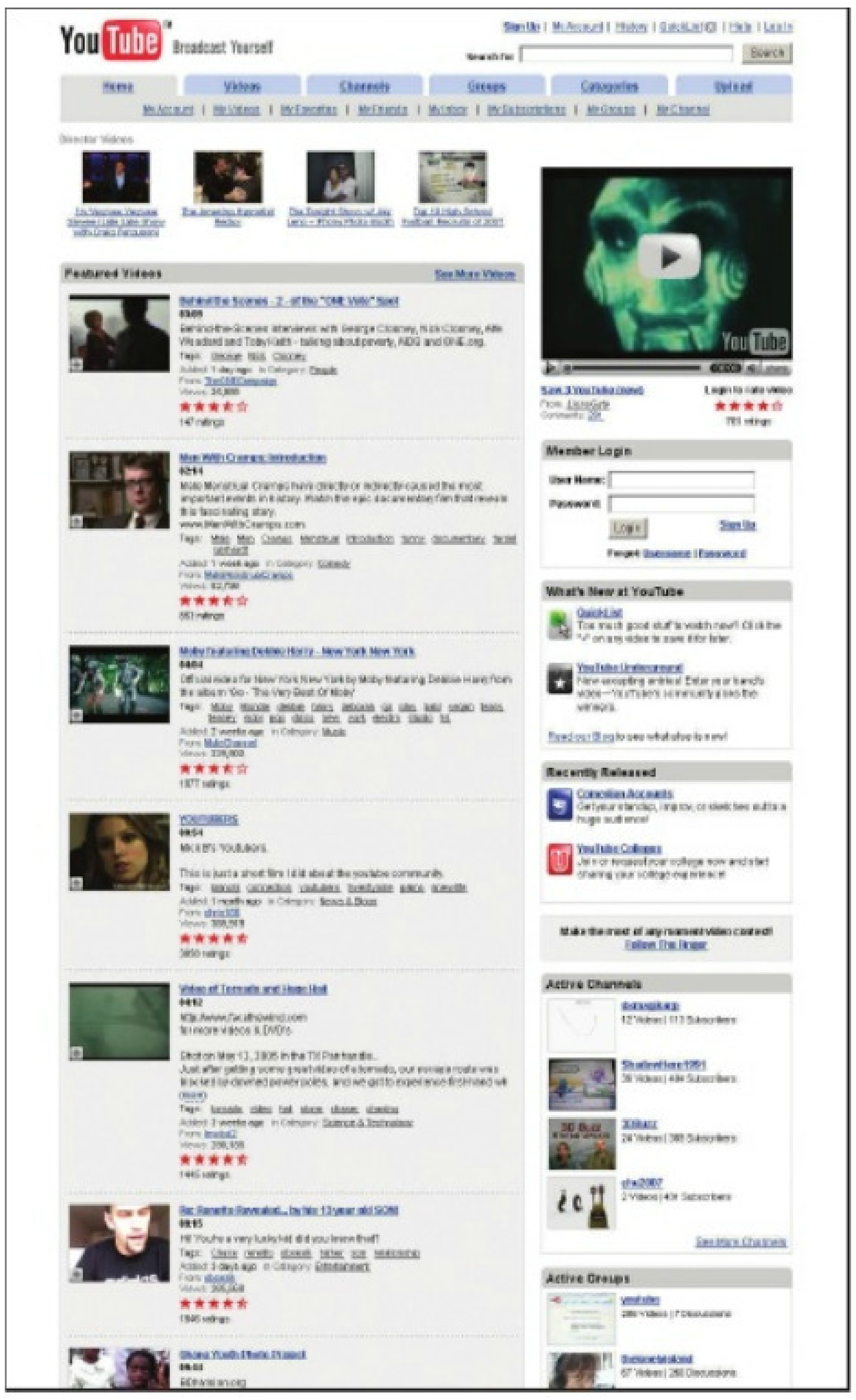
奥林巴斯FE-170，f5.3，1/40s，ISO 64，自动白平衡，画面细腻，细节稍差，色彩略有些偏黄

16.5亿美元的启示录

■本刊记者 龙猫

中国的视频分享网站，乃至整个Web 2.0网站的创业者们又要开始集体兴奋了。就在几天前，他们还在为“从哪找钱”这一问题抓破头皮，而此刻仿佛一切问题都已经迎刃而解——因为他们看到了YouTube这个绝佳的典范。

为什么是YouTube?



如果不能打败它，那就收购它

在2006年10月9日以前，对大多数互联网用户而言，创立于2005年的YouTube充其量还只是一个增长速度迅猛、日流量巨大的视频分享网站，而并不具备太大的商业价值，即便是YouTube自身也仍在为如何找到行之有效的赢利模式而一筹莫展。知名互联网行业投资人、美国NBA达拉斯小牛队老板马克·库班更在其博客上直言：“只有白痴才会以10亿美元以上的价格收购这家公司”。然而10月9日，当Google宣布通过股票交换的方式以16.5亿美元收购YouTube时，人们对YouTube商业价值的种种质疑似乎彻底一扫而空了。

也许从创业之初起，YouTube就注定将成就另一个硅谷传奇。和许多带有传奇色彩的高科技公司一样，它也有一段“车库创业”的经历。在公司创立之前，YouTube的两位创始人——29岁的首席执行官查德·赫利和27岁的首席技术官、华裔美国人陈士骏曾经在eBay公司的支付部门Paypal共同工作过。后来在一次聚会上，两人发现无法方便地在互联网上和朋友分享拍摄的视频，做一个视频共享网站的想法便应运而生了。很快，这个在车库里诞生的网站的用户数量便突破了5000万，每天仅美国用户在线浏览视频片段的就达1亿次，日平均上传视频片断6.5万个。据调查机构Hitwise的数据表明，YouTube目前已经占据了46%的在线视频市场份额，新闻集团旗下的社交网站MySpace为23%，接下来才是Google Video的11%，YouTube以绝对的优势领先于任何一个对手。

YouTube火爆的人气和可观的流量的确可以成为Google将其收入囊中的重要理由，而“视频分享”这种方式也将带来巨大商机。Google公司总裁埃里克·施密特曾表示，YouTube团队打造了一个美妙而强大的媒体平台，完善了Google整合全球信息，使其为每个人所用，让所有人受益的功能。两家公司有着相同的价值观，始终把用户放在第一位，致力于以创新改善用户体验。二者将联手向用户、内容拥有者和广告主提供更加强大的媒体娱乐服务。而Google中国方面也在接受本刊记者采访时也验证了这一说法：第一，Google和YouTube均认为全世界每个人都可以上传、观看和分享网络视频，这种通过奉献视频的创新将为用户和内容所有者带来更好的服务；第二，作为视频分享平台，YouTube将是为Google实现整合全球信息这一计划的有益补充；第三，双方将把从个人手机视频内容到专业内容工作室制作的视频内容相结合，打造下一代视频平台，并提供更全面的用户体验；第四，这同时是一个对内容所有者来说充满机遇的全新平台，索尼BMG、华纳、环球、哥伦比亚等媒体集团都认为这是一个传递和推广其内容资源的全新方式，Google将与他们共同创建新的收入来源。

陈士骏（左）和赫利一夜之间成了亿万富翁，其喜悦之情溢于言表

尽管Google一再强调打造新的视频平台、增强用户体验将是二者结合的重要目的，但很显然，更加引人注目的无

关于此次收购事件的各方声音：

微软中国某部门负责人：显而易见，Google开展视频业务后，微软将很快推出相应业务。对于收购事件本身并不想多说，如果一定要说的话，用一句话来形容，那就是“死猪卖给了肉食加工厂”。

六间房网站CEO刘岩：一个网站的价值是由其用户和流量来决定的。而对YouTube来说，这个价格是公平的。只要有人愿意出这个价格并与之达成交易，那么这就是它的实际价值。

《大众软件》网络时代栏目编辑刘姗姗：一个好创意造就了今天商业价值16.5亿美元的YouTube，这一事件终于从小道消息、炒作变成了真金白银的收购，Google很可能将原有的视频网站和YouTube进行整合，毕竟YouTube的流量和用户群不是短时间内就能累积起来的。而今后雅虎、微软和Google的竞争一定更有看头。

Google总裁施密特（后）称在YouTube身上看到了Google两位创始人（前）的影子，可谓意味深长

疑是二者结合背后所产生的巨大广告空间。Google拥有成熟的商业模式和广告推广途径，而YouTube有引以为傲的用户数和流量。如果二者能得以顺利融合，将在理论上占据高达57%的在线视频市场分额，只要把其中的一部分流量转化为视频或其他形式的广告，其创造的商业价值便是天文数字。YouTube的创始人赫利和陈士骏，便表达了对能利用Google的雄厚财力和广告资源的兴奋。担任YouTube首席技术官的陈士骏说，YouTube现在有了能使其服务提高到一个新水平所需要的资源。

无论库班如何讽刺YouTube的收购者，Google的这桩买卖都是稳赚不赔的。虽然Google有自己的视频搜索业务Google Video，但其内容及访问量并不如Google的文字搜索般具备相当大的优势。而收购YouTube刚好可以和Google Video形成互补，更容易将视频分享服务做大。国内著名视频分享网站“六间房”的CEO刘岩对本刊记者表示，Google收购YouTube在很大程度上是存在必然性的。搜索引擎的一大要素是关键词，而以YouTube为代表的Web 2.0网站上的内容则也有相应的Tag（标签）。用Google搜索视频内容时，其搜索的关键词大多与YouTube的Tag重合，而同时YouTube流量的主要来源也是来自Google，因此两者的结合便将自然而然地出现。

从收购之日起，Google就利好消息不断。传出Google即将收购YouTube消息的当天，Google的股价就上涨了2%；在消息传出的两个交易日内，Google的市值增加了近40亿美元。这充分说明投资者对这一收购事件的看好，而Google由此赚回的市值比收购价格的2倍还多。

除去YouTube的流量中所蕴含的商业价值不说，在过去的6个月中，已经有数家公司对YouTube表现出兴趣，其中包括微软、雅虎、新闻集团，以及其他有意进入在线视频行业的企业等，而雅虎更是已经到了与之谈论收购价格的阶段。无论YouTube被其中哪一家买去，都将对Google造成巨大的威胁。Google目前股价高昂，手头又有足够的流动资金，购买YouTube并不会给自己造成资金上的压力。尽管业界仍然对YouTube未来的赢利模式充满质疑，但Google显然宁可选择放手一搏，也比坐等YouTube被自己的竞争对手收购，今后对自己产生威胁的做法要明智得多。Google总裁埃里克·施密特曾表示，他从YouTube身上看到了过去Google两位创始人的影子——这句话颇耐人寻味。这可以理解为YouTube拥有和当年Google相似的激情、智慧、人气和发展前景，所以两者惺惺相惜，继而走到一起；而如果从另一个角度来理解，Google从一个寥寥数人的小公司发展到今天的互联网霸主，继而拥有了自己始料未及的能量。时至今日，Google十分明白这种改变整个互联网格局的能量的可怕，因而也不可能允许第二个Google出现与自己抗衡——如果不能打败它，那就收购它。

Web 2.0，互联网的黄金时代？

无论人们对“Web 2.0”这一概念承认与否，无论有多少人将其讥讽为“互联网企业老板们又一个骗取投资的噱头”，以YouTube为代表的带有Web 2.0性质的视频网站，最终还是用自己的实际行动给这些充满疑虑的声音上了一课。

越来越多的传统互联网企业，甚至非互联网企业都开始选择开展与Web 2.0相关的服务，或通过直接并购用户基础牢固、发展较为成熟的Web 2.0网站而进入互联网领域。尽管对“草根”提供内容这一运营方式的质疑仍不绝于耳，但其所带来的价值却不容忽视，何况这些网站拥有作为一家网站最重要的资源——流量。

今年8月初，Sony娱乐就买下了视频分享社区grouper.com。此前，维亚康姆、ABC、ESPN、《新闻周刊》等国外传统媒体也陆续在其网站上推出了视频服务。9月，微软也开始测试其网络视频共享服务Soapbox。而即便是如传媒大亨珀特·默多克这样传统媒体行业的翘楚，也没能抵挡住这个新兴领域所带来的诱惑。

2005年7月18日，珀特·默多克的新闻集团以5.8亿美元的价格收购了美国著名交友网站MySpace，此举被外界视为媒体巨头进军互联网的标志性事件，也被形容为“一场豪赌”。无数不看好此次收购的业内人士纷纷嘲笑默多克的收购行为，认定他“昏了头”。然而就在完成收购MySpace一周年前夕，MySpace的点击率已然超过了雅虎，成为美国访问量最大的网站，其价值也增长了2倍，达到15亿美元。今年8月，新闻集团与Google达成广告协议。根据协议，Google将在3年内至少支付9亿美元给新闻集团，以换取在MySpace上显示自己广告的权利，这又是收购MySpace带来的丰厚回报。在谈到自己进军互联网行业的初衷时，75岁的默多克说：“我们

关于 YouTube

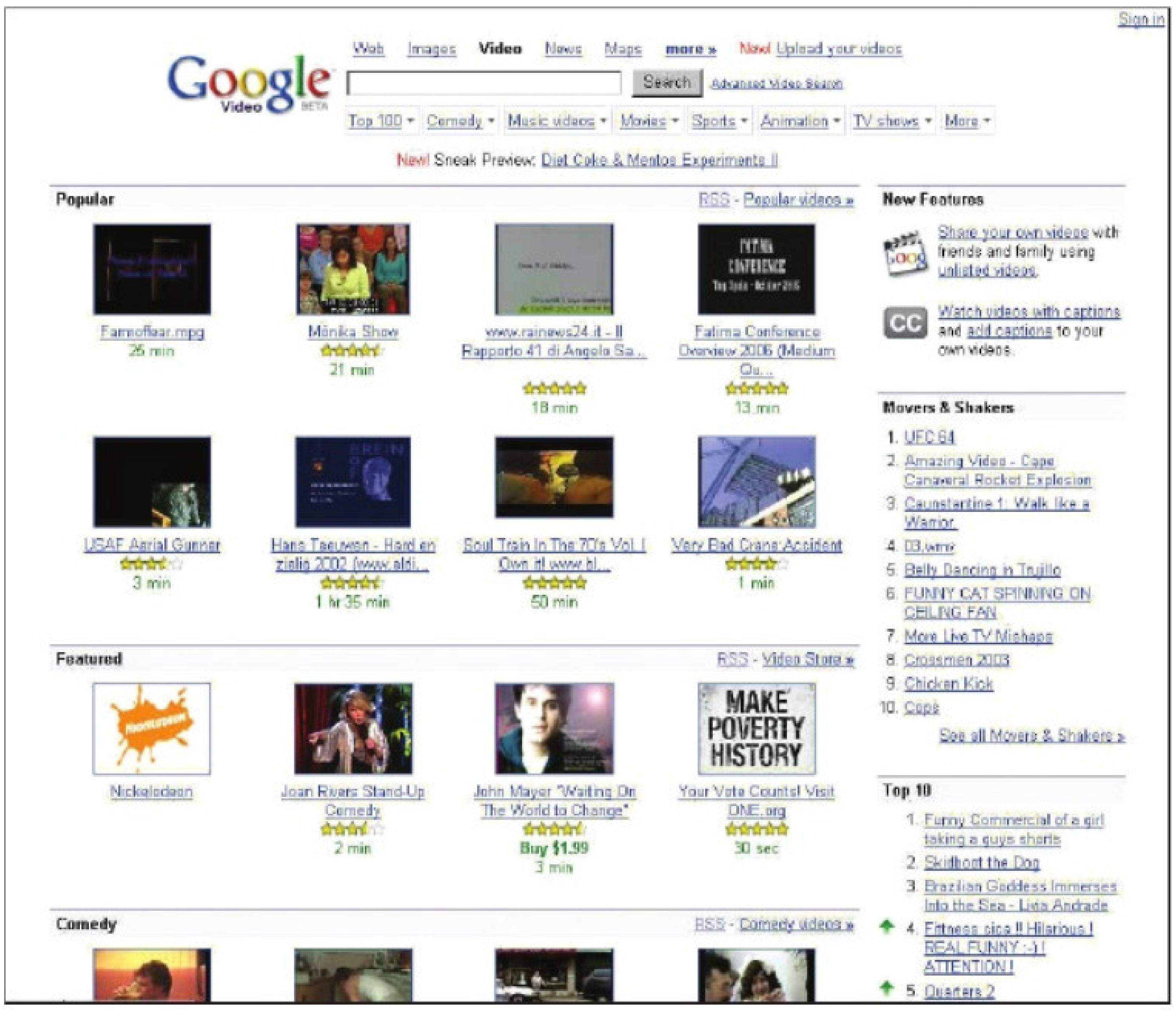
YouTube成立于2005年2月，创始人是查德·赫利和陈士骏，是目前流量最大、影响力最强的在线视频服务提供商。该网站的视频播放是通过Flash技术实现的，容量不超过100MB。长度不超过10分钟的视频用户都可以上传，并可对视频进行Tag化、管理、分享，参与对网站上视频的浏览、评论和评分。支持组群功能，可建立、查找并加入以特定兴趣为中心的群。

仿佛正在回到500年前的印刷机时代，那是一个诞生大众传媒的时代。印刷机和大众传媒的出现，摧毁了由国王和贵族统治的旧世界。同样，在当今世界，技术正在弱化传媒精英的势力和影响。现在，掌控传媒的是大众。我们正瞄准最后的机会，互联网时代是传媒的黄金时代。”

谁能想到，一个聚会上的奇思妙想竟成就一个终极梦想

在任何领域都不忘分一杯羹的微软自然也不会放过这个机会。微软并非真正意义上的互联网企业，但其进军这一领域的意图却一如司马昭之心。从MSN Space到Live体系的提出，更显示出其对用户提供内容模式的日益重视。而随着Google收购了YouTube，微软更不可能听之任之，眼睁睁看着Google在新一轮的互联网“军备竞赛”中再次将自己甩在后面。

10月12日，微软公司CEO史蒂夫·鲍尔默在接受《商业周刊》采访时对YouTube收购案表达了看法，并承认了Google的影响力及其产生的威胁。他说，到目前为止，他还看不出YouTube有价值16亿美元的商业模式。YouTube网站上的大部分内容都属于他人，而Google现在所做的工作就是将版权所有者拥有的财富转移到自己身上。从某种意义上讲，全球媒体公司都处于Google的威胁之中，因为Google在网络广告市场处于垄断地位，可以决定其他公司能获得多少网络广告营收。如果市场竞争更加激烈，例如微软和雅虎加入战团，情况也许会好一些。也就是说，如果没有一家公司能在网络广告市场同Google分庭抗礼，投资媒体公司并不是一个好选择。Google很清楚这一点，这也是该公司斥巨资收购YouTube，并同MySpace结成网络广告同盟的主要原因。微软也曾试图同MySpace合作，但没有成功。同微软和雅虎相比，Goolge可以承受更高的价格，因为该公司有着发达的广告系统，可以更高效地获得回报。



Google Video+YouTube=?

很明显，微软已经坐不住了。在此前的10月9日，微软宣布和视频搜索服务提供商Blinkx达成协议，Blinkx将为微软的MSN和Live.com提供视频搜索技术，届时微软将就用户使用数量向Blinkx支付搜索引擎酬劳。Blinkx不仅可让用户通过关键字搜索视频内容，还可利用语音识别技术对视频文件中的声音进行搜索。与YouTube不同的是，Blinkx储存的不是视频内容本身，而是视频内容的信息。这样，不仅降低了成本，也降低了潜在的法律风险。除了微软，AOL、ITN、Lycos、Times Online等多家网站也采用了Blinkx的视频搜索技术，Blinkx还对BCC、Fox、MTV、Sky News、路透社、YouTube等网站上的视频进行索引。用户可在其网站或合作伙伴的网站上搜索到这些网站上的视频。

据称，微软将借助Blinkx的技术，完善自己的在线视频共享服务Soapbox。微软的一位发言人说，微软在几个月前曾经考虑过收购YouTube，但最后决定开发自己的技术，通过与现有资源的整合，微软希望给用户和广告客户更好的体验。

而Google的另一个重要对手雅虎，在和Google争夺YouTube失利后也开始了自己的收购之路。据称，目前雅虎正在和美国第二大社交网络Facebook磋商，希望通过收购Facebook应对来自Google的压力。显然，对雅虎而言，这已是搭上Web 2.0末班车的最后机会，而Facebook能否成为雅虎翻身的筹码，则只能拭目以待。

YouTube的中国启示？

新浪等门户网站自然不肯放过“视频网站”这班车，纷纷推出相关业务

相比较而言，一些国内的视频分享网站虽不像YouTube那般幸运，但多家网站频传融资成功的喜讯却也给人“钱”景一片大好的感觉。其中华聚网、土豆网、银河台等均获得了数目可观的融资金额；千橡集团更融资4800万美元，为其转型为视频共享网站的UUME发展提供支持，大有赶超YouTube的气势。

尽管成功融资的视频网站为数不少，但和国内视频网站的基数相比，便显得微不足道了。在短短一年左右的时间内，国内的视频分享网站从几家激增到150余家，而经过YouTube被高价收购这一事件的刺激，使越来越多的互联网创业者将视频分享网站作为创业目标。然而其中究竟有多少具备成为中国YouTube的资质，至少目前还不得而知。对国内的视频分享网站而言，带宽成本仍然是支出最大的一块，而中国的带宽价格比美国还要高。随着用户数量的增多，运营成本也将随之增加，这在没找到赢利模式的情况下无异于雪上加霜。六间房CEO刘岩对本刊记者表示，现在并不是进入这一领域的最好时机，因为太多人发现了这个机会。和做普通网站不同，视频分享类网站成本太高，且有一定的技术门槛，而技术水平的高低将直接决定带宽利用率，继而影响视频播放的流畅度。显然，无论一个视频网站的界面设计得如何华丽、如何人性化，如果观看视频时却比幻灯片还慢，这样的网站便毫无存在的价值。所以说，做视频网站最大的门槛并非网站制作，而是后台技术。目前国内的150余家视频分享网站里，真正有资质做下去的只有5家左右，其他网站则仅“徒有其表”，无论技术还是资源都不足以支持其以后的生存。

另外，这些网站不得不面对一个所有网站都必须面对的问题——赢利模式。目前国内绝大多数视频分享网站都在靠微薄的启动资金苦苦挣扎，而少数获得风险投资的，也要面临“投资花完后该怎么办”这样的窘境。不仅是国内网站，即便是YouTube，在被Google收购以前，由于访问量的飞速增长，其带宽成本也日益增加。虽然它共获得了1000多万美元的融资，但高昂的带宽成本已经开始令人对其前途产生担忧。据其一个竞争对手透露，YouTube每个月的亏损可能高达50万美元。即使到了被收购以后，如何赢利仍然是一个尚未解决的问题。斥巨资收购YouTube的Google也仍在摸索阶段，就更别提国内那些羽翼未丰的网站了。

虽然几乎所有的视频分享网站都能脱口说出几种赢利模式，但主要还是围绕在线视频广告做文章。毕竟，如果对视频内容进行收费点播，便失去了“分享”的初衷，用户必然会转而寻找另一家免费网站，而且网站上的视频大多版权信息不明，网站自身也无权进行收费。其他形式的广告又几乎被门户等传统网站瓜分殆尽，很难找到切入点。即使是对视频网站来说具有得天独厚优势的在线视频广告，也要考虑能否受到广告客户的青睐，何况多数用户也并不希望在视频中添加广告。不过，目前

六间房是国内为数不多处于“健康发展”阶段的视频分享网站之一，但也在苦苦追寻赢利模式

视频共享网站的种类

从技术层面划分，目前的视频分享网站可分为P2P（点对点）和基于Server（服务器）两种形式。其中P2P方式大多需要安装客户端，适用于视频长片。如观看电影或电视剧，同时观看的人越多越流畅。所以P2P技术多用来做直播和轮播，而很少用作点播。国内的代表网站是Mysee，以及新浪宽频等在线直播网站。而Server方式则是将视频文件以Flash封装技术统一存放于网站的服务器上，更适用于短片点播，但对服务器端的带宽要求较高，是多数视频分享网站所采用的形式。代表网站是YouTube、六间房等。

最近经过了人事动荡的Mysee是典型的P2P类网站

Google和YouTube正积极寻找赢利途径。如在宣布收购的当天，Google和YouTube分别与Sony BMG Music Entertainment和华纳音乐集团公司等大型唱片公司签订了在线提供音乐视频的协议，Google将在其视频网站上提供这两家公司的音乐视频。互联网用户可以免费观看这些视频内容，而Google和唱片公司分享广告收入。这两家唱片公司还可以利用Google AdSense广告平台的其他网站显示其视频内容，Google、唱片公司和这些网站将分享由此带来的收入。这对于国内的视频分享网站来说，与唱片或电影公司合作进行音乐或影片的试听试看，未尝不是一个可以借鉴的思路。

除了越来越多新建立的视频分享网站开始加入创业大军外，包括门户网站在内的许多传统网站也开始推出在线视频点播业务，和专门的视频分享网站争夺市场份额，给它们造成了不小的威胁，显然，这些网站的实力并非后来者可以相提并论的。不过，国内的创业者们对此似乎并不十分担心。刘岩表示，传统网站进入这一市场的确会产生一定的影响，但并不会太大。与由编辑提供内容的传统网站相比，由用户提供内容的Web 2.0网站实现的是跨越而不是延续。虽然和传统网站相比，Web 2.0网站尚有许多欠缺之处，但随着网民们越来越乐于接受在用户之间传递和分享内容的乐趣，也就意味着Web 2.0网站的发展空间越来越大。不过，由于文化上的差异，喜欢用DV拍摄周围生活并将之上传的中国用户并不多，因此短期内视频分享类的Web 2.0网站，仍无法与门户上提供的内容相媲美。但像胡戈、后舍男生等“恶搞视频人才”的出现，却也填补了原创视频的一大空缺。据称，国外有很多人便是通过搜索后舍男生的视频才知道YouTube这个网站的。

中国虽缺少原创内容的上传者，却不乏胡戈这样的“恶搞人才”，他们将成为视频分享网站内容的重要提供者

版权问题也是视频分享网站不能忽视的重要问题之一。目前一些初具规模、较为正规的网站选择了对用户上传的视频内容先审后播，并有共产党员进行监控，以最大限度避免侵权和触及政治、色情等敏感问题的发生。然而，在国内多数视频网站上仍能找到大量版权受到保护的电视剧、电影或MTV等节目内容。一方面是由于网站内的视频内容过多，不易进行监管所致；另一方面，一些网站为了吸引用户，有意无意地进行了违规操作，对用户上传的侵权内容采取睁一只眼闭一只眼的做法。此外，色情、暴力等内容也充斥了不少视频网站，并被同样作为吸引用户的筹码。一旦这些网站找到相应的赢利模式，并通过这些侵权内容获得收益，便可能招来大量官司。对一些没有雄厚背景和规模的小网站来说，这很可能意味着灭顶之灾。Google中国方面在接受本刊记者采访时称，Google和YouTube一方面将劝阻用户不要发布有版权问题的内容，另一方面也将采取各种措施，当版权所有者要求移除这些侵权内容时将很快执行。这样的回答意味着YouTube也面临着同样的问题，但被Google收购之后，过滤敏感内容相关的技术问题将可能通过Google的技术支持加以解决，而中国没有YouTube，更没有财大气粗的Google在背后为其撑腰。

谁是中国的YouTube？中国的YouTube何时出现？这是无论圈里圈外，每个关注视频分享网站在中国发展的人在始终探寻的问题。标榜自己为“中国的YouTube”的网站数不胜数，但真正具备YouTube潜质的网站又有几个呢？

“Google和YouTube的结合就像是王子和灰姑娘的童话故事，这其中既有必然性，又可遇而不可求。”刘岩在谈起国内是否有机会出现YouTube这样的网站时这样说道，“但浪漫的故事都不是发生在自己旁边，所以我们身边既没出现Google，也没出现YouTube。出现的却只有市场对国内网站的误导，误导它们认为自己也能成为下一个YouTube，也能‘嫁’入豪门。”前搜狐公司首席运营官、现任优酷网总裁的古永锵也说，每一个互联网公司收购和上市都是一种正常的机制，但国内与YouTube类似的视频网站与国外还是不一样。尽管现在的竞争已经开始形成，但对国内的视频网站来说，要出现像Google 16.5亿美元收购一家视频网站的情况还言之过早。

无论国外的形势如何一片大好，国内多家视频分享网站已经开始传出裁员消息，其中一些甚至裁员过半，前一段时间始终高调面对媒体的Mysee等网站也不例外。看来这对国内大部分正准备待价而沽，期盼哪位有钱的买主早点临幸自己，或者只想先把风险投资忽悠到手，投资花完就消失的互联网创业者来说是个适时的提醒。提醒他们先保证自己有机会活到那一天，然后再继续编织童话故事为好。

如果是泡沫的话，那么它越早破灭越好。

数字影像的胜利

3000元以下消费类数码相机横向评测

■专题策划 本刊编辑部
执笔 别理我 小虫 狂暴鸭

前言：数字影像的全面胜利

2000年时，全杂志社只有尼康CoolPix700一台数码相机，供评测室拍摄产品和记者组采访使用，而真正重要的场合和资料全部用胶片相机拍摄。这台200万像素老爷机的定焦镜头折合135焦距为38mm，使用4节AA电池供电，配备8MB的CF卡。CoolPix700是不折不扣的电老虎，当时的充电电池续航能力只有30张左右，最痛苦的是它使用串口传输，几MB的照片要传好几分钟，还经常因为电力不足而致通信失败。

2002～2003年是数码单反相机初露峥嵘和消费级数码相机开始普及的时期，但数码相机的整体价位还比较高，数码冲印店屈指可数。某著名摄影杂志制作过一期数码单反相机专题，主旨是“全数码出行”，这在当时已算一种新尝试了。摄影爱好者对数码相机的素质，特别是在风景摄影方面的表现仍缺乏信心，他们习惯的还是胶片相机的操作和成像风格。

2004年底，全球数码相机出货量首次超越胶片相机，绝大部分厂商陆续停止135胶片相机的生产，胶片厂商也纷纷减产或转产。中关村的电子卖场改行卖数码设备，数码冲印店开遍大街小巷，仍在坚持用传统放大机印制照片的照相馆如凤毛麟角。外出采风时，绝大多数影友手里拿的都是数码相机，兴致勃勃地与别人分享刚刚拍到的风景，一些意志不够坚定的胶片机用户开始产生自卑心理。

今天，要统计编辑部的拍照设备已成为一件很难完成的任务，我的同事们基本上人手一台数码相机或可拍照手机，忽然从口袋里掏出一部新相机早已不算新鲜事。对许多新手来说，数码相机的易用性和价位早已不成问题，拍照的门槛已低到操作几个按钮和按下快门那么简单，阻止他们拍出好照片的因素是难以在铺天盖地的产品中挑出一款适合自己的机型，以及过于浮躁的拍照心态。

本次横向评测集中了7个厂商的12款主流数码相机，希望能给读者在选购和使用上带来一些帮助。

（**注：**原定参测的尼康公司相关新产品由于厂家的原因送达编辑部时间较晚，错过了本次横向评测，我们将在下期数字码头栏目中刊登相应的评测文章）

（注：以下产品按照样机送达编辑部的时间先后排序，实拍样张见本期第25页）

国际纵队里的中国战士——爱国者DC-V1000

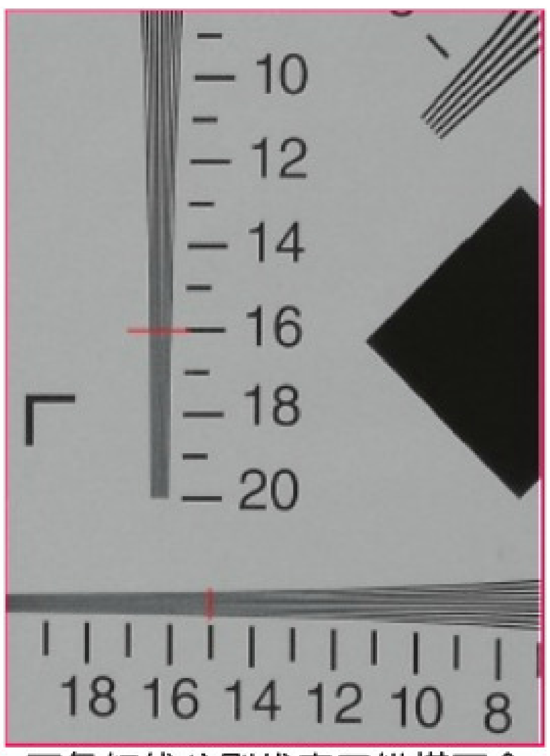
有效像素：1031万

光学变焦：3倍

参考价格：2299元

咨询电话：800-810-7666

爱国者DC-V1000是国产数码相机中第一款达到1000万像素的产品，在国产数码相机越来越少的情况下，V1000也被赋予了些许标志意义。V1000的产品体积控制较好，轻巧而便于携带，全金属外壳的制作工艺即便和国外同类产品相比也不逊色。功能方面它具备完整的A、S、M手动曝光模式，场景模式也达到11种，既兼顾了普通用户，也具备较强的可操控性。使用手动白平衡时，这款产品的色



两条红线分别代表了纵横两个方向的极限分辨率，V1000的成绩相当好

V1000的金属机身表面触感非常细腻，握柄采用金属与橡胶材质结合便于握持

彩表现自然，自动白平衡略微偏蓝（多云，中午1点左右）。同时它还支持分辨率为640×480@30fps的不间断有声短片拍摄功能（MPEG-4格式），并且在拍摄时可进行光学变焦，这也是V1000相比其他同类产品的独特优势。

借助千万像素的感光元件和镜头素质的提升，V1000的分辨率达到了

我们如何评测数码相机

（产品总得分等于各单项总分乘以该项目权重之和，再除以5的商）

一、拍摄功能（分值：10分；权重：1.25）

1.有效像素（满分：1.5分）

考察数码相机的有效像素，以送测产品的最高像素值为满分，其他产品依次递减。

2.光学变焦能力（满分：1.5分）

光学变焦能拓宽相机的使用范围，是一项比较重要的指标，变焦比越大的产品，得分越高，以送测产品的最高变焦值为满分，其他产品依次递减。

3.白平衡功能（满分：1分）

（1）考察相机提供的预置白平衡模式，0.6分，预置场景越多的得分越高。

（2）考察相机是否提供手动白平衡，0.4分。

4.取景器（满分：1.5分）

本项考察相机配备的LCD取景器，LCD取景器的尺寸、像素数、主观效果均在考察范围之内。

5.内置闪光灯（满分：0.5分）

产品闪光提供的闪光模式越多，得分越高；此外如果产品具备外部闪光灯接口可酌情加分。

6.曝光模式（满分：1分）

常见的曝光模式有全自动、程序、光圈优先、快门优先、全手动等，要想更好地实现自己的创作意图，多种曝光模式还是有帮助的。

7.防抖功能（满分：1.5分）

这个功能对于弱光条件下的拍摄具有重大实际意义，防抖有两大类——物理防抖和电子防抖，我们通过实拍效果对相机的防抖功能进行综合评分。

8.微距功能（满分：1分）

通过判断产品在微距模式下拍摄游标卡尺的实际能力，主观考察。

9.动态拍摄功能（满分：0.5分）

通过分辨率和帧数判断产品的动态拍摄功能，越高越好，得分依次递减。

二、图像质量（分值：10分；权重：1.5）

1.分辨率（满分：2分）

成绩参考广角端和长焦端分辨率拍摄样张，使用Imatest软件得出量化成绩。

2.高ISO表现（满分：1分）

这部分考察数码相机的噪声等指标，拍摄工作在摄影室里进行，保证相同的光线环境和色温，在弱光条件下拍摄，本项目为定性考察。

3.色彩表现（满分：2.5分）

分别使用自动/手动白平衡设置进行横向实拍对比，考察相机的色彩还原能力。如无手动白平衡功能则设置为最接近的预设白平衡进行对比。

4.畸变表现（满分：0.5分）

广角端畸变测试，主观考察。

5.外景拍摄（满分：4分）

这部分通过实际外景拍摄，综合考察产品的成像效果。

（1）室外人像（满分：2分）

人像拍摄应用最多，因此是我们重要的考察对象，拍摄时采用相机的人像模式（没有则采用P模式）。

（2）室外风景（满分：2分）

选择相机的风景模式（没有则采用P模式）进行拍摄。

很高水准，但测试抽样成绩也告诉我们，相机内部有“Oversharpening”（过度锐化）倾向，幅度高达24.5%，造成成像颗粒感较强。它的对焦速度也偏慢，在微距模式下合焦需要拍摄者具有一定的耐心，另外对焦时的噪声也有些大。总体来看，爱国者V1000是一款相对设计成熟的产品，具有一定水准的成像质量和丰富的功能，不过我们希望厂家在产品的造型设计和硬件搭配中能添加更多变化，以适应行业的发展潮流。

突破纤薄极限——明基DC-X720

有效像素：710万

光学变焦：3倍

参考价格：2680元

咨询电话：010-88516888

在厚度仅有14.7mm明基DC-X720面前，索尼T10（标称厚度20.6mm）也难免相形见绌。X720外形设计简约出色，不锈钢外壳的质感很好。相机的操控、菜单设置中规中矩，完全延续明基同类产品的风格，易用性不错。X720的光学性能在测试中表现得中规中矩，虽然宾得3倍光学变焦镜头的分辨率不高，但SMC镀膜赋予DC-X720在同级别产品中较好的色彩层次以及不错的抗眩光能力。

自动白平衡模式下，DC-X720的色彩表现令人满意，衬垫在玩偶下方的灰板色彩比较准确

外景拍摄照片由3名评测工程师、1名编辑和1名美术编辑进行集体评议，给出主观印象成绩（打分时按10分制），最后取平均值。

三、外观及易用性（分值：10分；权重：1）

1.外观设计和制造工艺（满分：2分）

本项目主要从产品外观是否美观、外壳材料是否结实/有质感、造型是否精巧、做工是否精细等方面来评估。由3名评测工程师、1名编辑及1名美编分别打分，最后取平均值。

2.体积和质量（满分：1.5分）

对于大多数用户来说，带上一台相机出门游玩是非常自然的事情，因此便携性也是我们的考察对象，综合考察体积和质量。

3.操作和菜单（满分：3分）

考察产品的各种接口、按键位置安排是否合理，实现一项功能的操作步骤是否繁琐，菜单是否清晰易懂、能否显示中文，本项目为定性给分。

4.连续拍摄能力（满分：1分）

本项目考察相机的连续拍摄能力，以“X张/秒”指标为基准，一些特别的连拍模式可酌情加分。

5.电池配备（满分：1分）

配备专用镍氢或锂离子充电电池和充电器的酌情给分，没有提供可充电配置的给0分。

6.说明书编制水准（满分：1分）

考察说明书编制是否细致，能否为用户提供真正的帮助。是否提供中文说明书是考察重点。

四、附加功能及软件（分值：10分；权重：0.75）

本项目考察产品的附加功能和附送软硬件数量。

1.特色功能（满分：6分）

包括游戏、独特拍摄/回放模式、多比例（比如3：2或16：9可调）输出的也应得到一定分数。

2.附送软件（满分：2分）

考察相机包装内提供的软件数量及实用性。

3.附送硬件（满分：2分）

产品随机附送存储卡的容量（不分类型）是重点考察对象，占本项得分的60%，以附送卡的最大容量为满分。此外还应考察包装内的各种线缆，附件是否齐全、易用。

五、技术支持和售后服务（分值：10分；权重：0.5）

1.技术支持，包括电话服务和网站服务（满分：6分）

电话服务（满分：2分）：3个问题，每个问题0.5分，由评测室以用户的名义取得厂商服务情况；此外还有0.5分的基准分，考察不同时段技术热线的接通程度以及服务态度。

网站服务（满分：4分），考察厂商是否有专门的网站，产品介绍页面是否详细（主要功能和技术特征是否说清楚），技术支持页面是否提供产品电子文档、驱动程序的下载。

2.保修期（满分：4分）

对于用户来说，产品的保修期是非常重要的，也是用户放心选购的前提。较长的保修（保换）时间是高得分的基准，满分为4分。

直到本次横向评测结束，DC-X720还是一款尚未正式发布的产品，我们在明基官方网站上还看不到关于它的资料，相机的包装中也没有中文说明书，因此对最终成绩有一定影响。相信在看到本文时，消费者应该可买到了。可能是工程样机尚不完善的缘故，X720在对焦时会出现画面凝滞现象，对于拍摄运动物体造成了一定的困难，另外在打开电子防抖后会造成噪点明显增加。

黑色复古旋风——明基DC-C740

有效像素：710万

光学变焦：3倍

参考价格：1899元

咨询电话：010-88516888

C740主体采用黑色塑料材质，四边、按钮和镜头周围衬以银灰色合金材料，整体造型方方正正，比较含蓄，颇有几分古拙的味道。机身右侧采用了方形手柄和硬塑料防滑饰皮，握持手感良好。C740开机时须按住电源按钮1秒以上，好处是减少误触电源开机，缺点是即时抓拍速度受到一定影响。机身较引人注目的地方是，采用了硬质的LCD保护屏，LCD大小为2.5英寸，虽然分辨率只有15万像素，但实际测试中这块LCD的画质令人满意。C740的按钮设计不够合理，拍摄时方向键上下2个方向只能在A、S、M模式下控制光圈或快

与数码相机有关的名词

一、防抖技术

1.物理防抖

物理防抖分为两种：镜头防抖和CCD防抖。镜头防抖是指在镜片中加入浮动镜片/镜组，通过电子陀螺仪等设备检测相机的震动方向，由处理器计算需要补偿的位移量，然后控制浮动镜片角度来对震动带来的光线偏移进行补偿。镜头防抖的效果较好，但防抖功能局限于该镜头，拥有该技术的厂商有佳能、尼康、索尼、松下等。

CCD防抖（AS）是美能达率先推出的技术，它的基本原理和镜头防抖类似，只是将CCD放置在一个可平移的支架上，通过感应器检测机身的震动，并对CCD进行相应的移动，以达到防抖的目的。CCD防抖最大的好处是，所有镜头都可获得防抖功能，所以又被称为机身防抖，掌握该技术的厂商有索尼、理光、宾得。

2.电子防抖

电子防抖常见的解决方案是通过增加感光度，提升快门速度来减轻抖动的影响，这种方法对获得一张清晰的照片是有帮助的，但图像的信噪比和色彩表现力都会大大降低。使用该技术的厂商有三星、富士、奥林巴斯、明基等。

另外一种办法以卡西欧的“AntiShakeDSP”技术为代表，其原理是针对CCD上约2/3的面积进行图像分析，然后根据抖动，利用边缘的图像进行补偿，很多摄像机目前也都采用类似技术。不过，这种方法降低了CCD的利用率，而且对静态图像的帮助不大。

二、SDHC存储卡

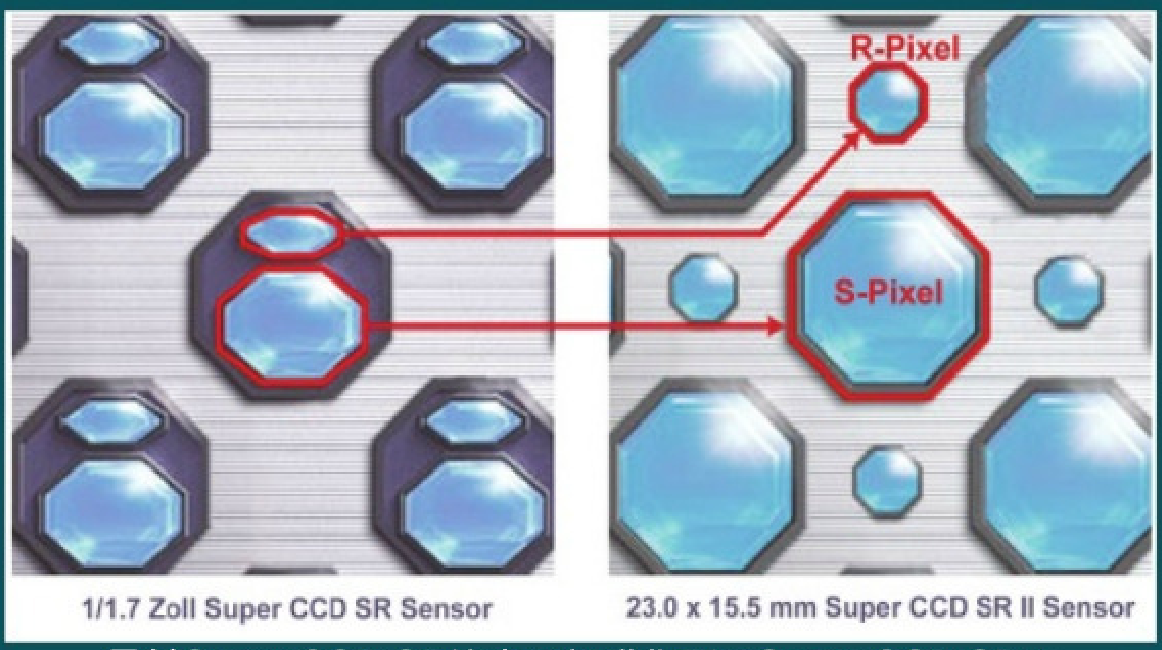
SDHC（Secure Digital High-Capacity）是SD卡协会重新定义效能和容量而重新制订的标准，SDHC存储卡能超过现在SD卡最大2GB的容量限制，并且提供3种速度层次（Class 2、4及6），及保证较高的最低连续传输速率。SDHC在尺寸上和SD卡相同，但旧的SD卡设备并不能兼容使用，目前支持SDHC卡的数码相机厂商包括佳能、宾得、

SanDisk生产的4GB容量的SDHC卡

三洋、卡西欧和尼康。

三、Super CCD SR/HR

Super CCD是富士公司的独门技术，其感光元件单个子元素做成六边形而不是普通CCD的四边形，可获得更大面积的感光和色彩效果。Super CCD SR/HR技术于2003年初推出，SR采用大小不同的像素子混合配列，大的像素子S用来对低照度部分感光，小的像素子R用来对高光部分感光，可达到比原来大4倍的动态范



目前Super CCD SR技术已经进化到了Super CCD SR II

2.5英寸LCD不仅具备良好的画质，而且表面覆盖有高硬度的保护层，能有效避免划伤

门，许多常用功能均隐藏在菜单里。

C740采用宾得SMC多层镀膜的3倍光学变焦镜头，分辨率表现较一般，不适合用来表现风景，而且白平衡在自动、预设模式下均有一定程度的偏暖。C740的最近对焦距离高达15cm，因此它的微距能力很弱，最大微距能力只能把13.5cm左右的长度拍满屏，这个指标与其他厂商的送测机型存在明显差距。

和X720一样，C740的宾得镜头的色彩表现依旧突出，但是略有偏暖

围；HR则采用直径2.6微米的超细感光单元，实现了同尺寸CCD的最高像素密度，1/1.7英寸的CCD可达到最高1230万像素。

四、慢速同步

普通的闪光摄影，相机会按照闪光灯的同步速度进行曝光，此时主体可获得正确的曝光，但如果背景部分光线较暗且有一定的纵深，背景将不能获得足够的曝光。慢速同步是指相机在使用闪光灯的同时，仍按照未使用闪光灯状态下的测光值进行曝光，使摄影主体和背景都能获得正确的曝光，但由于此时快门速度较慢，主体在曝光过程中不能移动。

五、后帘同步

电子闪光灯闪光持续的时间很短，为1/1000到1/20 000秒，大大短于普通的快门速度。一般的闪光或慢速同步闪光运用的都是前帘同步式，也就是说，在快门第一个幕帘完全打开后即进行闪光，而后帘同步则在曝光即将结束，第二个幕帘即将合上之前进行闪光。在以较长时间拍摄一个运动的物体时，前帘同步和后帘同步闪光下主体被闪光灯照亮的位置将分别位于运动轨迹的起始端和结束端。

六、防红眼

人的眼睛在光线黯淡的场合中瞳孔会放大来适应黑暗，如果在这种场合中使用闪光灯，瞳孔中大量的红细胞血管会感光而出现在照片中，形成“红眼”。防红眼闪光是指在用户按下快门后，相机先不触发快门，由闪光灯进行一次预闪，使主体的眼睛受光后快速地收缩瞳孔，约1秒钟后正式触发快门和闪光灯。

七、光圈优先

光圈优先又称“光圈先决”，是自动曝光模式的一种，在相机上常用“A”（aperture priority）来表示（个别数码相机的A表示全自动曝光，即Auto或P）。A档指的是用户设定光圈值，相机根据测光结果和用户设定的光圈自动调整快门速度。光圈优先是摄影爱好者最常用的曝光模式，它的好处是可精确地控制景深，在风光、人像摄影中都非常实用。

大部分相机都具备这三种曝光模式

八、快门优先

快门优先又称“快门先决”，也是自动曝光模式的一种，在相机上常用“S”（shutter priority）来表示。S档指的是用户设定快门值，相机根据测光结果和用户设定的快门自动调整光圈大小。快门优先主要运用于注重高速抓拍的场合，如体育比赛等，运用较高的快门速度可凝固住主体的动作，获得相对满意的清晰度。

九、程序自动

程序优先模式下光圈和快门速度均由相机自动调节，又称为全自动曝光，在相机上常用“P”（program）表示。程序自动曝光又分为单一程序、多重程序和自定程序3种不同的类型，现代照相机绝大部分采用的是多重程序自动曝光。P档“自动”程度最高，对入门用户来说比较省心，但由于在拍照时无法控制光圈和快门，一般不能获得最佳效果。

中端耕耘者——索尼Cyber-Shot DSC-W100

有效像素： 810万

光学变焦： 3倍

参考价格： 2700元

咨询电话： 800-820-9000

如果说索尼T系列比较女性化，那么W系列就更男性化一些。W100虽是入门机，但依然采用了最新技术，其最高ISO可达1250，比T10还要高。W100外形相对较大，介于卡片机和普通DC之间，整体做工尚可，但和T系列相比略显粗糙，不过它的特点是耐力持久，锂电容量高达3400mAh。

与本次横向评测中的大部分产品相比，W100的身材要明显“敦厚”

W100的色彩表现较好，细节丰富

W100具备手动曝光模式，这在索尼的中低端机型上并不多见，在特殊场合（如夜景、会场）有更高的自由度。W100提供了6种场景模式，其中高感光度模式为ISO 1250，借助“清晰原始降噪”技术，画面噪点得到有效控制（测试实拍印证了这一点），由于提高ISO可达到提高快门速度的作用，我们可把它应用在很多领域，如室内、运动物体以及无闪光灯拍摄等。

W100采用810万像素1/1.8英寸Super HAD CCD，但在分辨率测试中成绩并不如我们所预期的那样，在参与本次横评的所有产品中处于中游水平，从测试样片来看其细节还是相当丰富的，只是反差较小，这一点和很多消费类数码相机高反差（大部分是通过机内后期处理获得，画面锐利，但会损失一定细节）特点相左。

防抖也轻薄——索尼Cyber-Shot DSC-T10

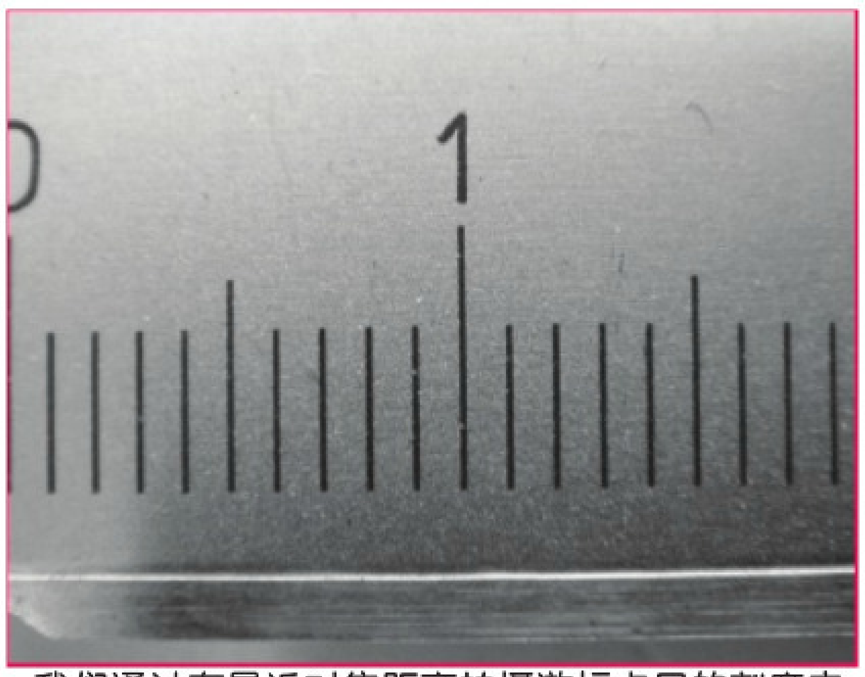
有效像素： 710万

光学变焦： 3倍

参考价格： 2850元

咨询电话： 800-820-9000

T10是一款成熟和创新兼备的产品，经典的滑盖设计在消费者心中几乎成为其象征。这款产品属于典型卡片机，没有太多手动功能，强调易用性和可玩性，例如“串片秀”功能，它让照片回放变得更具动感，同时还可添加音乐元素。T10具备光学防抖技术，再加上更高的ISO设置选项，使得它的防抖能力在参测机型中处于领先位置，和佳能PowerShot A710 IS相当。这款产品的光学素质相当优秀，各方面表现也比较均衡。与最近对焦距离同为1cm的A710 IS相比，T10在“放大镜”微距模式下放大率惊人，较长的焦距让它更胜一筹。


我们通过在最近对焦距离拍摄游标卡尺的刻度来衡量参测产品的微距性能，能够拍摄到的刻度范围越小则微距性能越出色，T10在这个项目中的表现令人吃惊

较为遗憾的是，T10没有提供手动白平衡功能，自动白平衡表现也没有达到我们期望的水准。不过T10的外景表现不错，色彩艳丽，讨人喜欢。值得一提的是它的2.5英寸液晶屏，色域范围覆盖NTSC标准制式65%，色彩再现能力很强。

高感光度的诱惑——富士FINEPIX F30

有效像素： 630万

光学变焦： 3倍

参考价格： 2380元

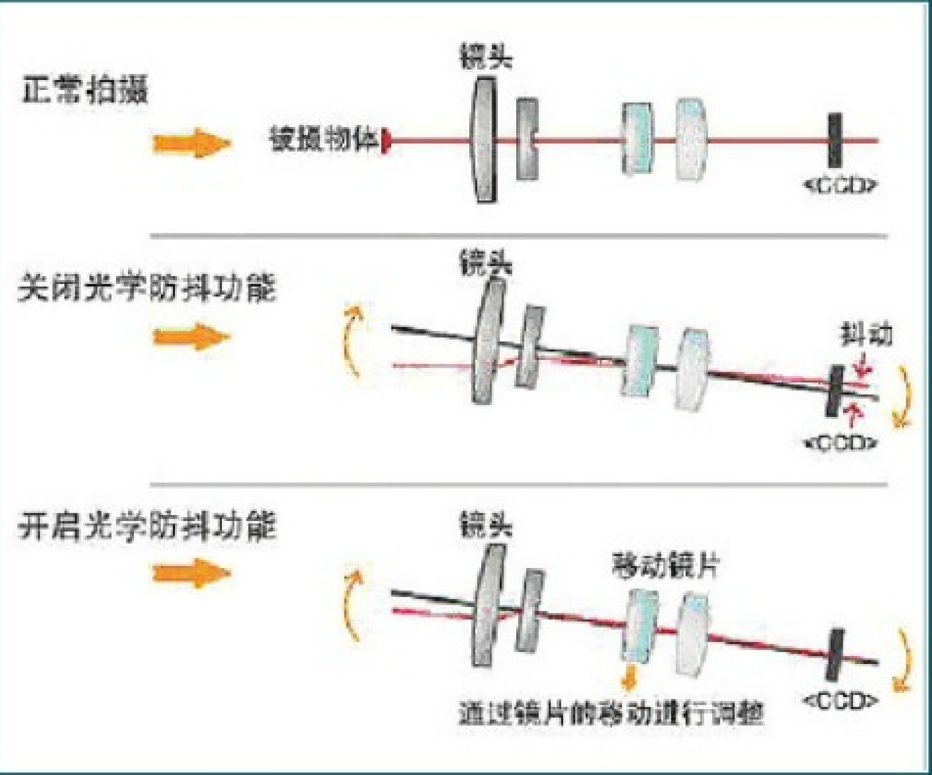
咨询电话： 800-820-6300

富士FX0系列的定位是口袋型相机，不过该系列相机的厚度都比较大，F30更是达到27.8mm的新高，便携性比其他厂商的口袋机稍差。F30的造型和功能布局与F20

鱼与熊掌——简析两大类防抖技术的选择

保持图像清晰的先决条件之一，是相机和被拍摄物相对共同的参照物保持静止状态（完全静止是不可能的），而达到这一目的有两个办法——物理位移补偿和提高快门速度。在弱光条件下如何满足这两个条件，既是消费者关心的焦点，也是各厂家展示技术实力和功能设计的舞台。

尼康的VR光学防抖系统通过镜片的位移来保证光路的稳定

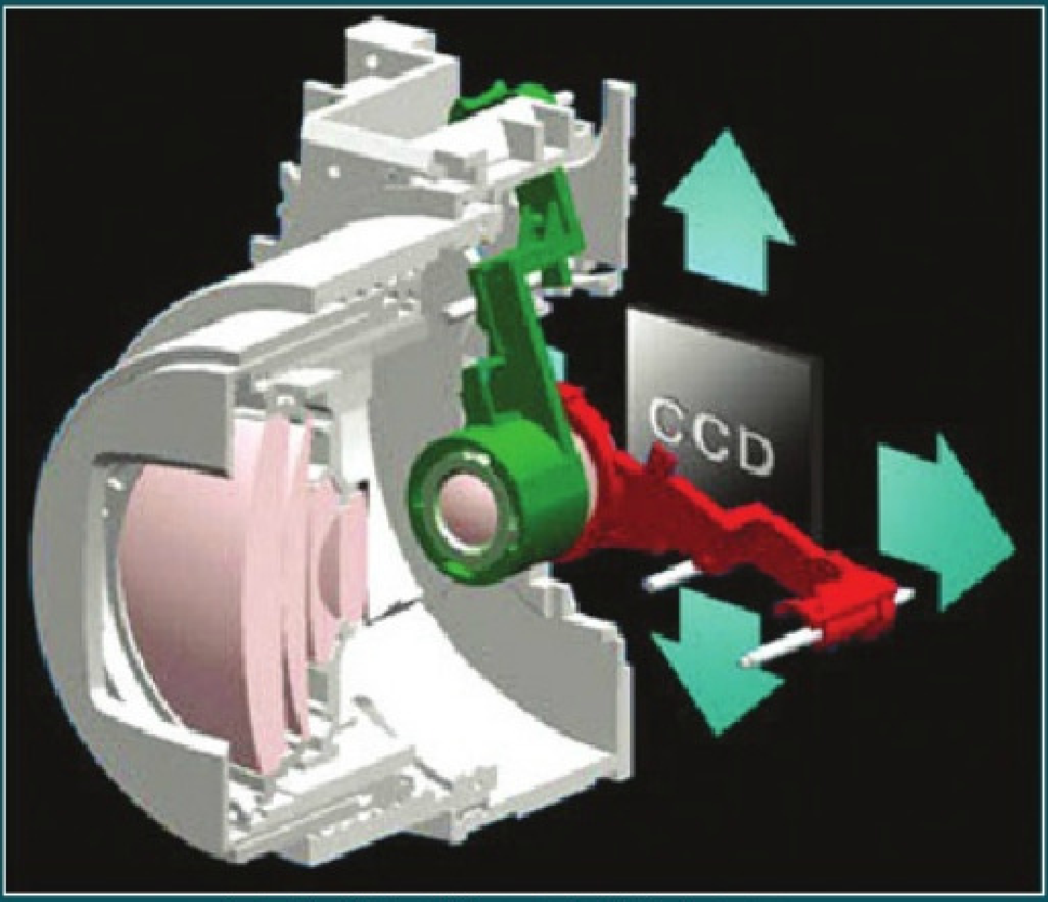


佳能的IS光学防抖技术原理图，与尼康的VR光学防抖系统类似

物理位移补偿又被称为“物理防抖技术”，分为光学防抖和CCD防抖两大类，它们的核心原理是一样的，即保持光路稳定。具体到实现方式，光学防抖通过在镜头内部添加位移补偿镜片组，将陀螺仪侦测分析的位移量进行反向补偿，而CCD防抖则是对感光原件（CCD）进行位移补偿而不是镜头，二者一前一后，思路略有不同而已。

光学防抖的代表主要有尼康、佳能、松下和适马。尼康是最早将光学防抖应用在相机上的厂商，其VR（Vibration Reduction）光学防抖系统一直是高端象征，目前已发展到第二代，拍摄者可在比平常速度约慢4档的快门速度下进行拍摄。佳能的IS（Image Stabilizer）光学防抖技术虽然起步比尼康稍晚，但发展较快，目前已到第三代，同样能降低约4档快门速度，不过和尼康以及其他厂商相比，佳能IS技术下放速度较慢，该功能主要提供给中高端机型。松下的O.I.S（Optical Image Stabilizer）光学防抖系统主要应用在其消费类数码相机身上，最早的产品是DMC-FX1，该技术已被普及到其高中低端机型，相当实惠，可降低2～3档快门，防抖能力和VR、IS相比稍差。适马的O.S（Optical Stabilizer）光学防抖系统目前主要应用在其单反镜头上，这里就不作介绍了。

CCD防抖由以前的柯尼卡美能达发起（现该技术转让给索尼），宾得也采用类似技术。柯尼卡美能达的A.S（Anti Shake）防抖技术起步晚，早期的CCD防抖成熟度不是很高，部分用户反映不甚可靠，甚至对硬件造成损伤，后期产品逐步完善，目前已相当成熟，特别是索尼接手以后，应用更广泛。宾得的S.R（Shake Reduction）出身最晚，但成熟度很高，已被应用在其数码单反相机以及消费类数码相机身上，可降低2～3档快门速度。



柯尼卡美能达的A.S防抖技术原理图

提高快门速度，是另一个保持画面清晰的方法，从根本上讲，提高快门速度是最直接最有效的，而在入射光线总量不变的情况下，提高快门速度唯一的方法就是提高感光原件的感光度（用ISO度量）。当外界条件不变的情况下，我们提高一档感光度（例如从ISO 100提高到ISO 200），快门速度也相应增快一档（如从1/25秒提高到1/50秒），画面自然就相对“更静止”一些。我们把这种实现方式叫做“电子防抖技术”。

电子防抖的确是个好办法，那么我们是不是可无休止地提高感光度呢？答案显然是否定的。感光元件的感光性能（可理解为输出电平能力）从它们制造出来那一刻就已决定了，提高ISO设置只是人为后期增大输出电平，但是随之增大的还有噪点信息（包括色彩噪点和亮度噪点），这一点相信大家都有亲身体会。当然，随着技术的进步，感光元件的感光能力在不断提升，对噪点的抑制也远比2～3年前强，我们在消费类数码相机身上可看到ISO 1000甚至ISO 1600这样的设置项，从实拍效果来看个别产品已勉强具备一定可用性。

那到底是物理防抖技术好还是电子防抖技术好呢？从目前实际效果来看，物理防抖技术更有优势，我们也推荐消费者选择具备物理防抖系统的产品。物理防抖系统在画质和便利性方面相对均衡，但它也有劣势，最致命的是它只对相机（拍摄方）有效，要是被摄物是移动的（而快门速度较低），那么依然无法获得清晰的画面。另一方面，物理防抖毕竟是一套复杂的机械系统，不仅会大大增加成本，而且越复杂的系统越容易出问题。从长远看，电子防抖从根本上解决了这些难题，但画面质量随着感光度的提高逐渐下降，只要能较好地解决这个问题，那么电子防抖将是更好的选择。

非常相近，最大程度上照顾了老用户的使用习惯，比较大的变化是将背面双重防抖功能集成在机顶的模式转盘中，取而代之的是曝光补偿、光圈设定开关，操作更为快捷。

F30的看家本领是ISO 3200的超高感光度，这项指标是目前消费级数码相机中最高的，可在光线非常弱的环境下进行抓拍，1/1.7英寸的Super CCD HR感光元件功不可没。从实拍的情况看，F30在ISO 3200设置下的噪点大约和其他厂商机型的ISO 1000相当，但高感光度带来的锐度下降、层次和色彩的丢失仍然非常明显。值得一提的是，F30的LCD在弱光环境下亮度适应速度快，画面里的噪点很少。

在ISO 1600（左图）下F30的图像质量完全可以接受，当感光度提升到3200时（右图）画质出现明显下降，综合来看F30在弱光环境下的表现非常好

F30采用富士龙3倍光学变焦镜头，广角端等效焦距为36mm，在人像、微距摄影方面有出色表现，特别适合拍摄花草、瓜果等绿色物体。在风景方面，F30的表现比较令人失望，白平衡、色彩、测光均不够准确，画面比较沉闷，切换到反转片模式则有所改善。

如何选择消费类数码相机?

一、追求高像素不可取

早期的数码相机像素较低，像素大小成为衡量相机等级的重要标准。目前市场上的主流数码相机像素都在500万以上，完全能满足普通用户的需求。在感光元件面积固定的情况下，像素数越大，单个像素所占的感光面积就越小，随之而来的是照片中的噪点增加、感光度不足等问题，严重降低成像质量，而且相机的分辨率水准并不和像素大小成正比关系。另外，消费级数码相机的处理能力都较弱，高像素照片的处理时间明显加长，有时会影响到下一张照片的拍摄。

二、感光元件面积越大越好

在同等工艺和像素的情况下，感光元件的尺寸越大，相机的信噪比越高，拍摄的图像越细腻，对高光和阴影部分的再现能力越强。感光元件的尺寸越大，相应的相机售价也越高，因此应当在可承受的价格范围内选择感光元件尺寸最大的产品。当然，最终输出的图像质量除了感光元件外，还要受到镜头和图像处理引擎的影响。

常见数码相机感光元件尺寸表

标称尺寸（英寸）	标称对角线尺寸（mm）	实际对角线尺寸（mm）	实际面积（mm²）
1/3.2	7.94	5.68	15.53
1/2.7	9.41	6.59	20.87
1/2.5	10.16	6.89	24.30
1/2	12.70	8.36	32.79
1/1.8	14.11	8.93	38.20
2/3	16.93	11.00	58.08

需要注意的是数码相机感光元件的标称尺寸并非感光元件的实际面积，而是以其对角线的长度进行标称，单位为英寸（1英寸=25.4mm）。并且由于沿用的是早期的Video标准，因此实际尺寸要经过换算，例如：2/3英寸CCD的实际尺寸并不是2/3×25.4mm=17mm，而是11mm。为了方便消费者选购，我们在这里列出消费类数码相机常用的感光元件标称尺寸与实际面积的对照关系。

三、关于镜头变焦比的选择

所谓变焦比（即通常说的“×倍变焦”）指的是镜头焦距的最长端和最短端之比，这个数值并不反映实际的焦距范围，因此用户还需关注实际焦距，特别是广角端。以3×变焦为例，常见的焦距有38mm～114mm和36mm～108mm，后者的广角端焦距更短，拍摄的景物范围更大，相对来说更为实用。长焦端焦距越大越有利于远距离拍摄，而不是变焦倍数。至于数码变焦应不予以考虑，它并不能扩充镜头的焦距范围，只是截取部分图像后通过插值技术进行放大，会使画质大大下降，切不可听信少数商家的不实宣传。

四、尽量选择物理防抖技术

对口袋型、长焦型数码相机来说，容易因为手的抖动造成图像模糊，防抖功能可明显改善图像质量。目前的防抖技术主要有物理防抖和电子防抖两种，物理防抖主要通过活动的镜片或CCD来抵消震动的影响，最大程度保证了成像质量。而电子防抖主要是通过提升感光度使快门速度加快，或牺牲一部分

粉红女郎的掌上明珠——富士FINEPIX Z3

有效像素：510万

光学变焦：3倍

参考价格：1880元

咨询电话：800-820-6300

FINEPIX Z系列是富士的超轻薄口袋机型，对比Z1、Z2、Z3，我们发现3代相机的镜头、像素、外观几乎完全相同，Z3的唯一变化是在背面的右下角增加了双重防抖按钮，还提供银色、红色、深蓝色、粉红色4种颜色的外壳。Z3还是参测产品中唯一不提供三角架接口的机型，自拍起来多少有些不便。

ISO 1600拍摄样张，从局部细节来看Z3在高感光度下的表现不如F30，细节与色彩的损失比较严重

感光面积进行插值处理，对图像质量有较大的影响。

五、高感光度真的有必要吗?

通过本次测试，对于目前的消费类数码相机来说，ISO 400和ISO 800在噪点的控制、图像的平滑度方面具有明显的差异，如果要保证一定的成像质量，最好不要选择ISO 400以上的感光度。不过作为一种弱光环境下抓拍的预备功能，ISO 1600甚至ISO 3200还是有其存在价值的，但这么高的感光度设置会导致画面质量严重下降，平时要尽量避免。因此普通用户没有必要刻意追求标称高感光度的产品。

六、口袋型相机的优点

受限于体型，口袋机的成像质量、功能、操控性、握持感一般要逊色于同级的功能型相机，但口袋机便于随身携带，使用率更高。很多时候照片的价值并不以图像的品质优劣来判定，而是取决于它所反映的内容。

七、行货和水货的区分

水货和行货的区别并不是假货和真货。简单地说，行货指的是厂商指定的代理商在本地销售的正规产品。指定代理商能得到厂商的维修技术培训和零配件供应，如果产品产地在境外，行货还须经过合法的报关和上税。举个例子，在日本购买的行货，拿到中国销售，就变成水货。

八、购买时如何区分水货和行货?

水货通常没有简体中文说明书（操作菜单也是），即使有，往往也是印刷比较粗糙的翻印本。行货还应带有一张保修卡，保修卡上使用的是简体中文，而且卡上还要盖有合法的保修专用章。每台数码相机都具有惟一的编码，用户只需拨打厂商提供的国内技术支持/防伪电话，就能确定自己购买的数码相机到底是否行货。

九、数码相机验收技巧

1.检查包装是否完好无损，相机在包装中的位置是否正常，按照说明书提供的附件清单清点物品，减少买到返修品或展示样机的几率。

2.按相机机身号码和保修卡等资料检查数码相机是否为水货，必要时可打防伪电话确认。

3.仔细检查附件和相机的外壳、镜头是否有被使用过而留下的划痕。用鼻子闻一下，新相机和附件会有种特殊的金属加塑料的味道。

4.装上电池检查一下相机的主要功能是否正常，注意对焦和变焦调节时是否平滑顺手、最大光圈和最小光圈情况下镜头的状态等。

5.在强制闪光灯模式下对着白色的墙壁拍一张，然后关上镜头盖或遮挡镜头后再拍一张，查看刚才拍摄的图像，如果有白色、黑色或其他异色的点一直保持不变，即可确定感光元件或液晶屏幕存在坏点，应坚决要求更换产品。

6.和商家确认保修条款并写到发票里，检查保修卡上是否有商家的盖章，索要商家的名片。

尽管在硬指标方面没有变化，Z3在功能方面还是做出了一些改进。除了双重防抖外，Z3还采用了富士全新的智能闪光技术，可获得更理想的闪光摄影效果。在“自然光&闪光”模式下，Z3会分别关闭和使用闪光灯连续拍摄两张照片以提供对照，判断该环境究竟是否需要使用闪光灯。另外，Z3的连拍速度大约为每秒2张（最多可拍3张），无线通讯也更换为新的“IrSimple”高速红外传输模块。除全手动模式外，Z3的其他拍摄模式中均采用自动ISO设定，而且倾向于高感光度，因此在外景人像测试中得分较低。风景样张的表现和F30差不多，但测光值相对更准确，照片的层次感更好。

华丽的夜色舞者——佳能IXUS i7

有效像素：710万

光学变焦：2.4倍

参考价格：2190元

咨询电话：95177178（全国直拨）

佳能IXUS i系列迷你机型专为女性设计，精致小巧的外形让人爱不释手，i7也因此获得编辑们一致好评（外观设计），它拥有褐色、银白色、玫瑰红、蓝色4种选择，相当个性，制作工艺也保持了很高水准。

受限于i7的体积，1.8英寸液晶屏几乎已经达到了能够应用的最大面积

i7的底座设计相当不错，只是外出旅游稍嫌不便。i7支持脸部对焦和竖持拍摄功能，前者能很好地追踪人脸对焦，后者则是在竖持时，轻按相机中部的FUNC/SET进行拍摄，实用性很强。此外，i7具有色彩后期处理功能，具有较强的可玩性。i7采用的液晶屏是横评中最小的，仅有1.8英寸，略显“小气”。此外，佳能两款相机均无中文说明书，让人颇为不解。

i7的自动白平衡表现很好，色彩还原比较准确

为了保持足够小的体积，i7在光学变焦能力上有所妥协，只有2.4倍，但这并不妨碍它拥有出色的成像能力。它采用了佳能最新的DIGICⅢ影像处理器，对于提高相机的处理能力如高ISO表现、动态拍摄、对焦速度等增益良多。i7具备手动白平衡能力，不过在日常拍摄时自动白平衡工作良好，镜头分辨率也相当出色，其ISO最高可达1600，令人吃惊。

A军团防抖第一人
——佳能PowerShot A710 IS

有效像素：710万

光学变焦：6倍

参考价格：2480元

咨询电话：95177178（全国直拨）

A710 IS是佳能PowerShot A系列第一款具备IS光学防抖技术的DC，预示着防抖技术正进入普及阶段。外观上，A710 IS相对保守，没有采用A640/A630的旋转液晶屏设计，我们推测是为后续机型预留升级空间。A710采用常见的AA电池供电，方便用户的同时也为厂商节约了成本。

A710 IS是A系列中第一款具备IS光学防抖技术的产品，佳能似乎有意让A系列产品越来越强大

或许佳能认为IS技术已足够吸引消费者，功能方面A710 IS没有什么突破，即便如此，得益于佳能长期技术积淀和研发经验，佳能强大的光学实力在A710 IS身上得到很好的体现，从最终的得分表就可看出它相对其他产品的优势。它不仅具备6倍光

微距表现也很不错，可远可近，A710 IS的应用范围得到较大的扩展

学变焦能力，画质也相当出色，分辨率保持了很高水准。拍摄人像时，A710 IS在保持画面细腻的同时，依然有较好的细节，难能可贵。这款相机的微距能力突出，适合静物特写，另外，A710 IS还支持16：9的宽屏模式，免去了用户后期裁剪的不便。佳能为这款产品提供了丰富的扩展附件（需单独购买），如广角附加镜、长焦附加镜以及防水套件，一定程度上可看作功能扩展。

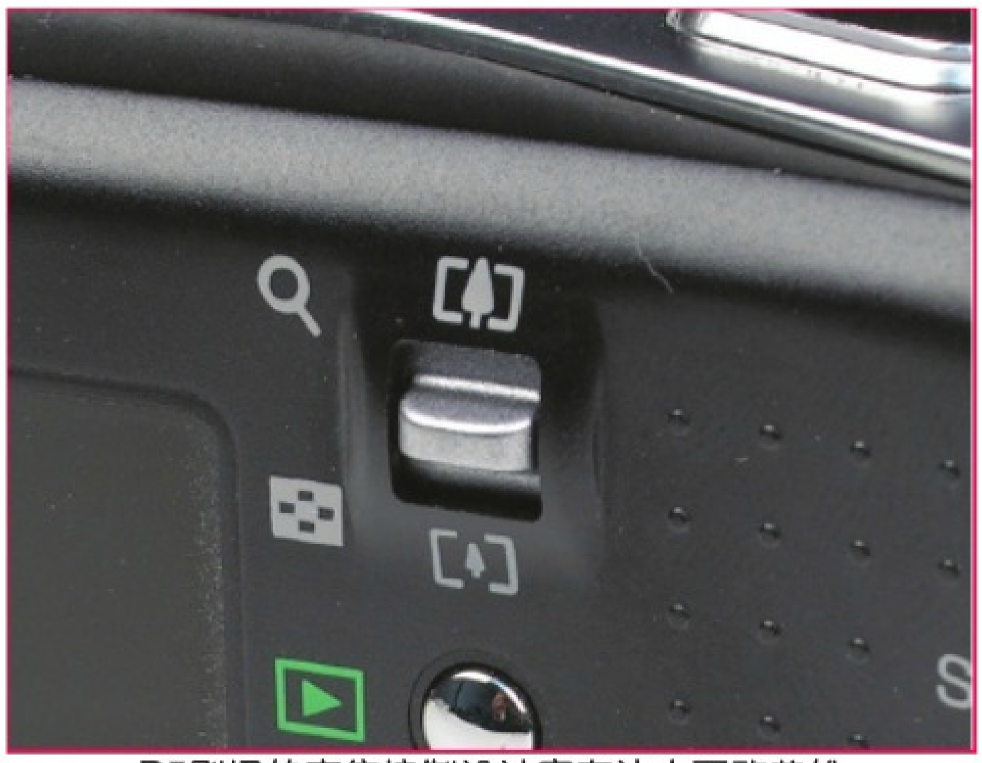
一机伴我走天涯——理光Caplio R5

有效像素： 710万

光学变焦： 7.1倍

参考价格： 2750元

咨询电话： 800-830-7586



R5别扭的变焦控制设计实在让人不敢恭维

R5的室外风景样张表现出的层次与锐度均超过了本次参测的其他产品，不仅如此，它几乎在所有的场合都表现出了令人满意的成像质量，是一款值得我们推荐的产品

R5在高感光度方面的表现也令人称道，从ISO 800（左）到ISO 1600（右），除了噪点增加之外，其他方面几乎没有太多的损失

自R3把R2的滑盖式电源开关改成按钮式后，Caplio R系列外观和按钮的设置几乎没任何变化。不过我们认为，R5的电源按钮和快门的位置过于靠近右侧，按快门时右手手掌很空，不利于稳持。变焦杆采用纵向设计，滑动范围较小，对一款大变焦比机型来说精确控制焦距比较吃力。

R5配备了一个7.1倍光学变焦的镜头，最广角端等效135焦距为28mm，这两项指标在送测产品中均排第一，足以应付绝大多数拍摄场合。R5和R3、R4一样具备CCD防抖功能，不过取消了独立按钮，需在菜单中选择。R5的按钮功能一目了然，还可自定义“ADJ”键的3种常用功能，调用速度非常快。R5的连拍除普通连拍（可连拍6张，每秒约2张）外还提供在2秒钟内连拍16张，然后记录到一张图片中的“一连串”和“记忆回播”连拍功能。

R5表现出了令人惊异的图片质量，尽管在分辨率测试中未能位列三甲，但在室外人像、风景拍摄中均取得了最佳成绩。图像的锐度、色彩、层次、噪点控制、测光/白平衡的精确度均令人满意，很好地还原了拍摄场景。

风雨无阻的抓拍利器——奥林巴斯μ740

有效像素： 710万

光学变焦： 5倍

参考价格： 2350元

咨询电话： 800-810-7776

μ740是12款参测相机中唯一的生活防水机型，为了达到防水

效果，机身的外壳、按钮、镜头的接合部都处理得比其他机型紧凑。所谓生活防水是指防水溅（water resistent），而不是防水压（water proof）。根据奥林巴斯提供的数据，μ740具有相当于IEC标准529 IPX4级（全方向飞溅水防护）的防水效果。

这款产品的易用性很好，具有23种拍摄场景，甚至提供了水中广角和水中微距拍摄场景（千万不要在没有水下保护套的情况下把相机直接放到水下拍摄！）。模式转盘中提供了拍摄指南功能，可使用户在不看说明书的情况下也可迅速掌握相机拍摄技巧。μ740配备的是2.5英寸、21.5万像素的LCD，这块LCD性能偏弱，在弱光下色彩偏绿，暗部噪点较明显。μ740的实拍效果在送测样机中较一般，ISO 200下样张即出现较多噪点，风景和人像拍摄样张明显偏暖色，细节和层次感也有一定的欠缺。

μ740的色彩还原明显偏暖

价格动人心——奥林巴斯FE-170

有效像素：600万

光学变焦：3倍

参考价格：1250元

咨询电话：800-810-7776

总得分表

（红色数值为单项最高分）

项目			爱国者DC-V1000	明基DC-X720	明基DC-C740	索尼DSC-W100	索尼DSC-T10	富士FINEPIX F30
拍摄功能（分值：10分；权重：1.25）	有效像素（1.5分）		1.5	1.2	1.2	1.3	1.2	1.1
	光学变焦（1.5分）		1.25	1.3	1.3	1.3	1.3	1.3
	白平衡功能（1分）	预设白平衡（0.6分）	0.5	0.5	0.5	0.5	0.4	0.4
		手动（0.4分）	0.4	0	0.4	0	0	0.4
	取景器（1.5分）		1.3	1.5	1.4	1.3	1.5	1.5
	内置闪光灯（0.5分）		0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.35
	曝光模式（1分）		0.75	0.7	0.75	0.6	0.65	0.7
	防抖功能（1.5分）		0	0.2	0.2	0	1.4	0.2
	微距功能（1分）		0.65	0.4	0.4	0.55	1	0.6
	动态拍摄功能（0.5分）		0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
	单项总分		7.15	6.6	6.95	6.35	8.25	7.05
图像质量（分值：10分；权重：1.5）	分辨率（2分）		2	1.57	1.58	1.72	1.81	1.88
	高ISO表现（1分）		0.7	0.65	0.75	0.85	0.8	1
	色彩表现（2.5分）		2.1	2	2	2.1	2.15	2.1
	畸变表现（0.5分）		0.38	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4
	外景拍摄（4分）	室外人像（2分）	1.69	1.61	1.68	1.68	1.7	1.71
		室外风景（2分）	1.7	1.5	1.6	1.4	1.5	1.7
	单项总分		8.57	7.73	8.01	8.15	8.36	8.79
外观及易用性（分值：10分；权重：1）	外观设计和制造工艺（2分）		1.6	1.85	1.6	1.65	1.95	1.6
	体积和质量（1.5分）		1.35	1.5	1.35	1.3	1.42	1.3
	操作和菜单（3分）		2.25	2.1	1.95	2.4	2.4	2.4
	连续拍摄能力（1分）		0.7	0.5	0.7	1	1	0.8
	电池配备（1分）		0	0.6	0.5	1	0.9	0.8
	说明书编制水准（1分）		0.9	0.4	0.7	0.7	0.6	0.9
	单项总分		6.8	6.95	6.8	8.05	8.27	7.8
附加功能及软件（分值：10分；权重：0.75）	特色功能（6分）		2	2	2	2	3	0
	附送软件（2分）		0.8	1.8	1.8	1	1.2	1.6
	附送硬件（2分）		0.9	0.8	0.9	0.8	0.8	0.8
	单项总分		3.7	4.6	4.7	3.8	5	2.4
技术支持和售后服务（分值：10分；权重：0.5）	技术支持，包括电话服务和网站服务（6分）	电话服务（2分）	1.2	1.2	1.2	2	2	2
		网站服务（4分）	2.5	3	3	4	4	3.5
	保修期（4分）		2	2	2	2	2	2
	单项总分		5.7	6.2	6.2	8	8	7.5
总分			6.84	6.67	6.83	7.01	7.77	7.07

FE-170是测试样机中售价最低的产品，不过其握持感却是最好的。机身右侧设计了一个弧形手柄，快门和电源开关的位置也很舒服，拍照时相机非常稳定。FE-170是一款彻底的傻瓜设计机型，测光、ISO、白平衡均不可调，拍摄模式也只有P档和15种场景模式，适合那种喜欢拿起相机就按快门的用户。FE-170的微距能力较弱，超级微距模式下最近对焦距离为5cm，但只能用广角端，普通模式下长焦端最近对焦距离高达60cm，对抓拍近处景物多少有些不便。

画质方面，FE-170的整体表现和μ740相近，色彩表现力更出色，但分辨率比后者低，镜头的畸变也较大，ISO 400样张的噪点非常明显。尽管整体表现并不出色，但作为1500以下价位的数码防抖机型，FE-170在市场上还是极具竞争力的。

FE-170的色彩还原能力明显好于μ740

FE-170的室外风景表现一般，其他方面也没有出彩的地方，但是考虑到其低廉的价格，我们认为这样的效果可以接受

总得分表（续）

项目			富士FINEPIX Z3	佳能IXUS i7	佳能PowerShot A710 IS	理光CaplioR5	奥林巴斯μ740	奥林巴斯FE-170
拍摄功能（分值：10分；权重：1.25）	有效像素（1.5分）		1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.1
	光学变焦（1.5分）		1.3	1.2	1.4	1.5	1.4	1.3
	白平衡功能（1分）	预设白平衡（0.6分）	0.6	0.5	0.6	0.5	0.4	0.3
		手动（0.4分）	0	0.4	0.4	0.4	0.4	0
	取景器（1.5分）		1.5	1.2	1.3	1.5	1.45	1.4
	内置闪光灯（0.5分）		0.35	0.3	0.4	0.3	0.25	0.25
	曝光模式（1分）		0.7	0.7	0.8	0.6	0.8	0.7
	防抖功能（1.5分）		1.3	0	1.45	1.3	0.2	0.2
	微距功能（1分）		0.6	0.4	0.8	0.75	0.8	0.7
	动态拍摄功能（0.5分）		0.5	0.5	0.5	0.5	0.4	0.3
	单项总分		7.85	6.4	8.85	8.55	7.3	6.25
图像质量（分值：10分；权重：1.5）	分辨率（2分）		1.75	1.84	1.91	1.84	1.82	1.55
	高ISO表现（1分）		0.85	0.75	0.95	0.85	0.7	0.6
	色彩表现（2.5分）		2	2.3	2.3	2.3	2.2	2
	畸变表现（0.5分）		0.4	0.3	0.4	0.45	0.42	0.35
	外景拍摄（4分）	室外人像（2分）	1	1.7	1.81	1.81	1.74	1.63
		室外风景（2分）	1.6	1.4	1.6	2	1.2	1.4
	单项总分		7.6	8.29	8.97	9.25	8.08	7.53
外观及易用性（分值：10分；权重：1）	外观设计和制造工艺（2分）		1.65	1.9	1.5	1.7	1.65	1.4
	体积和质量（1.5分）		1.35	1.5	1.2	1.3	1.4	1.3
	操作和菜单（3分）		2.4	2.65	2.65	2.4	2.1	1.95
	连续拍摄能力（1分）		0.8	0.5	0.6	1	0.7	0
	电池配备（1分）		0.8	0.6	0	0.7	0.6	0.5
	说明书编制水准（1分）		0.9	0.5	0.5	0.8	0.6	0.6
	单项总分		7.9	7.65	6.45	7.9	7.05	5.75
附加功能及软件（分值：10分；权重：0.75）	特色功能（6分）		0	2	2	2	4	0
	附送软件（2分）		1.6	1.5	1.5	0	1.2	1.2
	附送硬件（2分）		0.8	1	1.3	0.9	1.3	1.3
	单项总分		2.4	4.5	4.8	2.9	6.5	2.5
技术支持和售后服务（分值：10分；权重：0.5）	技术支持，包括电话服务和网站服务（6分）	电话服务（2分）	2	1.6	1.6	1.2	1.2	1.2
		网站服务（4分）	3.5	3	3	3.5	3	3
	保修期（4分）		2	2	2	4	2	2
	单项总分		7.5	6.6	6.6	8.7	6.2	6.2
总分			6.93	6.95	7.57	7.78	7.25	5.97

总配置表

产品型号	V1000	DC X720	DC C740	Cyber-Shot DSC-W100	Cyber-Shot DSC-T10	FINEPIX F30
厂商	爱国者	明基	明基	索尼	索尼	富士
网站地址	www.aigo.com	www.benq.com.cn	www.benq.com.cn	www.sony.com.cn	www.sony.com.cn	www.fujifilm.com.cn
参考价格（元）	2360	2680	1899	2690	2850	2380
传感器尺寸（英寸）	1/1.8	1/2.5	1/2.5	1/1.8	1/2.5	1/1.7 Super CCD HR
有效像素（万）	1000	710	710	810	710	630
感光度范围（ISO）	50～200	80～1200	50～400	80～1250	80～1000	100～3200
内置存储器	32MB	18MB	9MB	64MB	56MB	10MB
防抖技术	无	电子	电子	无	物理	电子
等效135焦距（毫米）/最大光圈	38～108/2.8～5.1	37.5～112.5/2.7～4.3	37.5～112.5/2.8～5.2	38～114/2.8～5.4	38～114/3.5～4.3	36～108/2.8～5.0
快门范围（秒）	8～1/2000	1～1/2000	8～1/2000	30～1/1000	1～1/1000	3～1/2000
最近对焦距离（厘米）	5	15	15	6	1	5
测光方式	中央重点、多点、点测	中央重点	中央重点、多点、点测	多重测光、点测、中央重点	点测、中央重点、多区域评价测光	多重、点测、平均测光
曝光模式	P、A、S、M、11种场景	P、M、6种场景	P、A、S、M、13种场景	P、M、6种场景	P、8种场景	P、A、S
最大图像尺寸（像素）	3648X2736	3072X2304	3072X2304	3264X2448	3072X2304	2848X2136
白平衡	自动、手动、5种预设	自动、5种预设	自动、手动、5种预设	自动、5种预设	自动、自定义、4种预设	自动、自定义、4种预设
闪光模式	自动、防红眼、关闭、强制、慢速同步	自动、防速红眼、关闭、强制、慢速同步	自动、防红眼、强制、慢速同步、关闭	自动、慢速同步、防红眼、强制闪光	自动、慢速同步、强制、关闭	自动、防红眼、强制、关闭、慢速同步、防红眼+慢速同步
液晶屏尺寸/像素	2.5英寸/11万	2.5英寸/23万	2.5英寸/15万	2.5英寸/11.5万	2.5英寸/23万	2.5英寸/23万
动态图像最大分辨率	640X80@30fps	640X80@30fps	640X80@30fps	640X80@30fps	640X80@30fps	640X480@30fps
存储介质	SD	SD	SD	MS Duo/MS Pro Duo	MS Duo/MS Pro Duo	xD
电池型号/容量	2节AA	10N/720mAh	2节AA	NP-BG1/3400mAh	NP-FT1/2400mAh	NP-95/1800mAh
外形尺寸（毫米）	89X60.5X28.1	91X60X14.7	91.5X61.5X26	94.2X60.6X24.8	89.7X54.9X20.6	92.7X56.7X27.8
实测重量（克，空机/含电池）	145/195	120/135	140/195	160/190	140/160	155/190
附件（以送测样机为准）	说明书、合格证、三包卡、快速操作指南、软件光盘、产品手册、腕带、视频输出线、USB线、腕带、相机包	说明书、软件光盘、腕带、视频输出线、USB线、充电器	说明书、三包卡、软件光盘、皮套、USB线、视频输出线、充电器	说明书、软件光盘、保修卡、USB线、视频输出线、充电器	说明书、软件光盘、充电器、多功能数据线	说明书、保修卡、软件光盘、USB线、视频输出线、充电器
联系电话	800-810-7666	010-88516888（14个国内城市有服务中心）	010-88516888（14个国内城市有服务中心）	800-820-9000	800-820-9000	800-820-6300

编辑选择奖 索尼Cyber-Shot T10

T10在参与本次横向评测的卡片式产品中优势明显，在经历过T5→T9→T30→T10的发展历程之后，索尼在卡片机的设计方面越发成熟。经典的外观和功能设计将成为T系列今后一段时间内的象征性标志，而“串片秀”功能的日益完善也与T10的产品定位相得益彰。好看、好玩一直是T系列产品的主要诉求点，光学防抖技术的引入让T10更加好用。综合来看，我们认为T10是一款相当成熟与全面的产品，索尼优秀的售后服务质量也给人留下深刻的印象，是一款值得消费者选择的产品。

消费类数码相机售后服务调查

本次参与横评的各个厂商均在官方网站对产品进行了合理的分类叙述，并提供了相关文档、驱动程序的下载。对于常见问题与售后服务条款，在网站的服务类项目中，以单独页面进行显示。热线电话仍是各个厂商普遍采用的售后服务方式，除理光与佳能外，参与横评的其他厂商都为消费者提供了免费服务电话，基本为7×10小时技术支持，不过也有个别厂商只为售前咨询提供一周7天的服务，售后则改为5天，难免令消费者不满。除索尼的服务热线可在服务时间段内稳定拨通外，其他厂商的售后服务电话不是无人职守便是占线不断，节假日尤为明显。

由于此次横评所涉及的问题相对以往参与售后调查的硬件产品而言技术含量较高，因此大部分厂商的服务人员很难完整贴切地做答。这方面表现出色的依旧是索尼，服务人员针对我们的问题找来了技术工程师，后者为我们进行了极为细致的解答，并不厌其烦地对产品相关功能进行了长达半小时之久的讲解，其中包括日常使用、保养、维修等一些消费者容易忽视的问题。

总配置表（续）

产品型号	FINEPIX Z3	IXUS i7 zoom	PowerShot A710 IS	Caplio R5	μ 740	FE-170
厂商	富士	佳能	佳能	理光	奥林巴斯	奥林巴斯
网站地址	www.fujifilm.com.cn	www.canon.com.cn	www.canon.com.cn	www.ricohclub.com	www.olympus.com.cn	www.olympus.com.cn
参考价格（元）	1880	2180	2330	2750	2350	1250
传感器尺寸（英寸）	1/2.5 Super CCD HR	1/2.5	1/2.5	1/2.5	1/2.33	1/2.5
有效像素（万）	510	710	710	710	710	600
感光度范围（ISO）	64～1600	80～1600	80～800	64～1600	80～1600	64～400
内置存储器	10MB	16MB	无	26MB	17MB	10MB
防抖技术	双重防抖	无	物理	物理	电子	电子
等效135焦距（毫米）/最大光圈	36～108/3.5～4.2	38～90/3.2～5.4	35～210/2.8～4.8	28～200/3.3～4.8	36～180/3.3～5.0	38～114/3.1～5.9
快门范围（秒）	4～1/1000	15～1/1600	15～1/2000	8～1/2500	4～1/2000	2～1/2000
最近对焦距离（厘米）	8	10	1	1	3	5
测光方式	256区TTL测光	点测、中央重点、多区域评价测光	点测、中央重点、多区域评价测光	点测、中央重点、多区域评价测光	点测、ESP多区测光	ESP多区测光
曝光模式	14种场景	P、M、7种场景	P、A、S、M	P、8种场景	P、23种场景	P、15种场景
最大图像尺寸（像素）	2592X1944	3072X2304	3072X2304	3072X2304	3072X2304	2816X2112
白平衡	自动、6种预设	自动、自定义、5种预设	自动、自定义、6种预设	自动、自定义、5种预设	自动、4种预设	自动
闪光模式	自动、防红眼、强制、关闭、慢速同步、防红眼+慢速同步	自动、防红眼、慢速同步、强制、关闭	自动、防红眼、慢速同步、后帘同步、强制、禁止闪光	自动、防红眼、慢速同步、关闭、强制	自动、防红眼、强制	自动、防红眼、关闭、强制
液晶屏尺寸/像素	2.5英寸/23万	1.8英寸/11.8万	2.5英寸/11.5万	2.5英寸/23万	2.5英寸/21.5万	2.5英寸/15.4万
动态图像最大分辨率	640X80@30fps	640X80@30fps	640X80@30fps	640X80@30fps	640X80@15fps	320X240@15fps
存储介质	xD	SD/MMC/SDHC	SD/MMC/SDHC	SD/MMC/SDHC	xD	xD
电池型号/容量	NP-40/1800mAh	NB-4L/760mAh	2节AA	DB-60/1150mAh	Li-42B/740mAh	2节AA
外形尺寸（毫米）	90X55X20	96.1X45.1X23.9	97.5X66.5X41.2	96X55X26	96X54X24.3	90X62.5X22.5
实测重量（克，空机/含电池）	130/145	105/120	210/255	140/165	115/130	125/175
附件（以送测样机为准）	说明书、保修卡、软件光盘、USB线、视频输出线、充电器、多功能底座	说明书、软件光盘、合格证、遥控器、多功能底座、电源线、USB线、视频输出线	说明书、软件光盘、保修卡、USB线、视频输出线、电源线	说明书、皮套、视频输出线、腕带、USB线、充电器	说明书、软件光盘、腕带、USB线、充电器	说明书、软件光盘、USB线、充电器、2节可充电池
联系电话	800-820-6300	95177178（周末及节假日没有人工，不用加区号）	95177178（周末及节假日没有人工，不用加区号）	800-830-7586	800-810-7776（周末及节假日没有人工）	800-810-7776（周末及节假日没有人工）

编辑选择奖 理光Caplio R5

理光的胜出让我们颇为意外，虽然近一年来理光在DC领域不断出彩，但在历届DC横评中它并非明星，今年脱颖而出，凭借的不是某一点的闪光，而是全面素质的提升。Caplio R5不仅具备较高的规格（光学变焦、防抖、大尺寸液晶屏……），实测表现更是稳居第一，超越传统光学大厂佳能的产品，这一点难能可贵。

相对其他厂商，理光另一个优势是其2年质保，在更新换代速度极快的数码时代，虽然并没有特别大的实际意义，但至少显示出对其产品质量的信心，消费者显然更愿意选择此类产品。

总结

2006年的确是百花争艳的一年，传统一线厂商依然被消费者追捧的同时，二线甚至三线厂商开始扩大领地，除了技术更新外，这一状况更多得益于数码相机市场的扩容。像素的发展逐渐走到瓶颈，一些新技术如防抖、（优秀的）高ISO设置开始平民化，参测相机中除爱国者V1000外，几乎在剩下所有相机中都能找到类似技术，我们认为接下来的一段时间，各厂商除了在光学性能上继续投入，就是对这些技术品质上的提升了。

成像测试中，我们欣喜地看到爱国者与明基的产品出现在单项第一的位置，说明国产数码相机取得了长足的进步。佳能A710 IS虽然在角逐编辑选择奖时惜败于理光R5，但同样是一款相当不错的产品。另外我们提醒消费者关注奥林巴斯的μ系列产品，全天候使用（主要指防水）对于日常使用来说相当有意义。

展望2007，我们期待看到横评拥有更多的参与者，同时我们也可肯定地说，明年大家将看到更好用更优秀的产品。不过在憧憬之前，先让我们一起享受手中的DC吧，生活因它们更精彩！

刹那的精彩

图像浏览管理软件横评

随着数码相机的普及，每个人都会有一大堆数码照片需要随时打开观看，更需要管理好这些照片，那么就需要一款好的图像浏览和查看工具。

评测软件

ACDSee 9 Photo Manager：http://www.acdsee.com/

Google Picasa 2：http://picasa.google.com/

iSee个人图片专家3.0：http://www.iseesoft.cn/

Adobe Photoshop Album 3.0：http://www.adobe.com/

Paint Shop Photo Album v5.01：http://www.corel.com/

数码管家2005：http://www.wondershare.cn/

豪杰大眼睛2.5：http://www.herosoft.com/

Turbo Photo 5.3：http://www.stepok.com/

■策划 本刊编辑部
执笔 狂暴鸭 Mu

一、图像浏览

得益于数码相机、扫描仪等电脑周边设备与互联网络的发达，我们在获取图片时不必再经历过去那种曲折的路程。随着时间的推移、日积月累，偶然间发现硬盘中存储着成千上万精美图片时，心中虽然会洋溢着无尽的成就感，但烦恼也会因此油然而生，在这茫茫图海中如何寻找出需要的图片，是每个用户都会遇到的棘手问题。有经验的朋友会将图片分类归档，但若是仅依靠Windows自带的图片工具，便会在不同的窗口里频繁切换，非常麻烦。此时，如果利用图像管理软件，那么眼前的一切问题不再是问题。

1.ACDSee 9 Photo Manager

熟识电脑的人，想必对ACDSee这款经典的软件不会陌生。至今仍有人在使用ACDSee 3.1，此版本极其简洁的界面、快速的图片浏览速度与较少的系统资源占用等特点，是其滞留在电脑中的最大原因。当ACDSee发展到今天，它已不能算作一款简单的图像软件，从ACDSee 9中加上了“Photo Manager”的后缀便可初看倪端。

ACDSee以看图浏览起家，随着版本的升级，功能也在不断增加，但随之而来的便是启动速度缓慢与图片预览时间的增加，也是用户回馈意见较多的地方。ACDSee 9对此有所改进，增加快速浏览（Quick View）模式，无论何种图片，均可将加载时间控制在1秒左右，速度有所提高，并提供A C D S e e 陈列室（Showroom）。此外还可制定目标文件夹为陈列室，该文件夹下所有的图片便会按照原有的排列顺序或随机自动切换。

当双击启动ACDSee 9后，上方的工具栏掌握着所有设置与操控项目，左侧的文件夹选项用来浏览存储图片的目标文件夹，以资源管理器方式进行显示。在屏幕的中央部分，以小块缩略图的形式显示着目标文件夹内的所有图片。缩略图显示分辨率大小可通过右上方的滑杆进行细微调整，以适应当前窗口大小或用户使用习惯，人性化的设计极大地方便了用户。左下方的预览框是根据框体的大小，对当前选定图片进行放大处理，也可关闭以做它用。界面的最右侧，便是针对图片管理的细致选项，基本上用户可能想到的分类项目，这里都有相关罗列，功能强大由此可见（**图1**）。

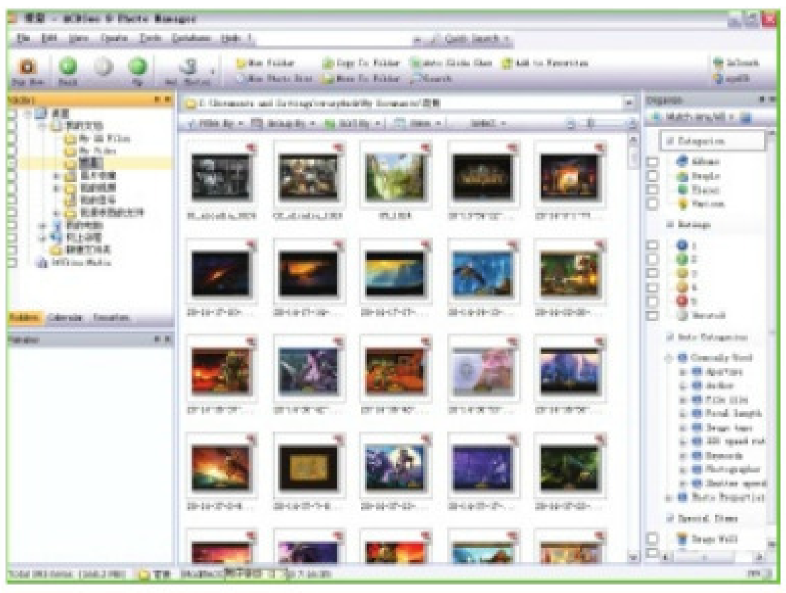


图1

ACDSee系列传统的操作方式在Photo Manager中统统适用。双击选定图片，便可将图片放大到原始尺寸，并进入编辑模式。只需将光标移动到缩略图上，就可出现图片的基本信息，其中包括图片名称、分辨率、大小与路径。对于由数码相机所获取的图片来说，详尽的拍摄信息是无法通过小小的对话框进行阐述的，屏幕右下方“File”与“EXIF”按键便由此而生，点击后，右侧边框内会罗列出该图片所有原始信息，包括数码相机的种类、光圈值、曝光补偿、分辨率、色彩通道、拍摄时间、快门时间、ISO等所有信息。摄影爱好者由此可对自身的图片进行分析，总结一些拍摄心得（**图2**）。

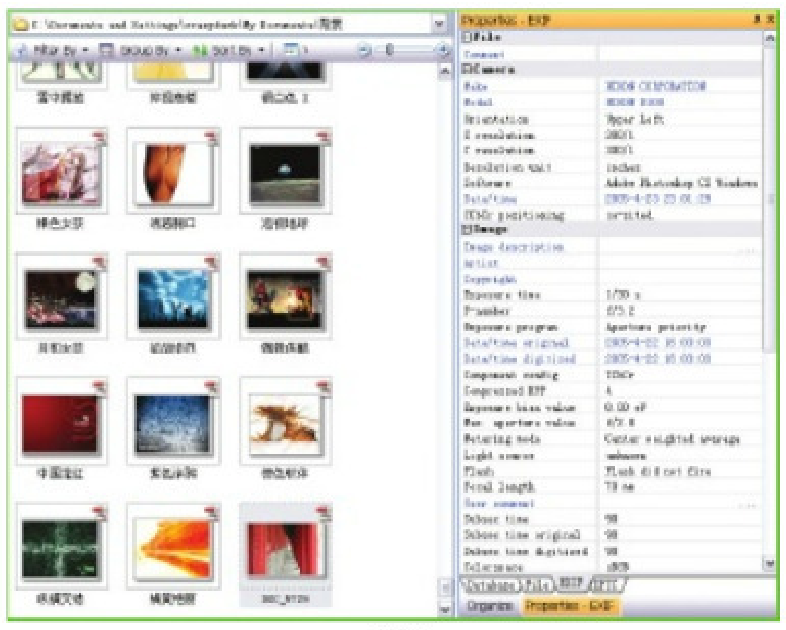


图2

除一些新增功能之外，原有的幻灯片放映、图片浏览等功能依旧强大，所支持100多种图形格式以及对RAW图片的完美支持便是Windows自带图片工具所无法比拟的。且它的界面分布方式也似乎成了一种行业内的默认标准，其他图片软件或多或少对此均有所借鉴。与操作系统主题相同的配色方式，使ACDSee更好地与Windows融为了一体。个中体会还要用户慢慢去发现。

点评：ACDSee终于注意到其启动速度问题，给出的快速浏览模式是非常恰当的。作为最负盛名的图像浏览软件，ACDSee在不断进步。

2.Picasa2

在被大名鼎鼎的Google收购之前，Picasa原为一款付费图像管理、处理软件。现在它和Google其他产品一样，变成了免费使用，对用户来说，可能是个不小的福音，当然其他图像软件厂商便不会这么认为。凭借Google强大的指数支持和宣传手段，高举着免费大旗，普通用户的心理可想象会发生怎样的变化。

下载安装小巧的Picasa2之后，首次运行会弹出提示对话框，让用户选择搜索图片的位置，是搜索整个硬盘中的图片还是仅针对个人文档进行加载，建立索引文件。新版本的Picasa2已在索引文件的建立上进行了较大改进，以往被测试用户所诟病的.ini文件策略，只会在进行过图片操作（比如翻转、调色）的目录中生成.ini记录文件，不会再次出现硬盘中存有成百上千个Picasa.ini文件情况。

界面效果是Picasa2最吸引人的地方，典雅的风格与淡入淡出的视觉特效，均会让人忍不住驻足观赏。主体色彩也以冷色为主，配合边缘柔和的阴影效果，将Picasa2的预览模式打造成一个美轮美奂的精品画廊。界面中所罗列出的信息较为简单：工具栏的位置被一成不变地安置在界面的

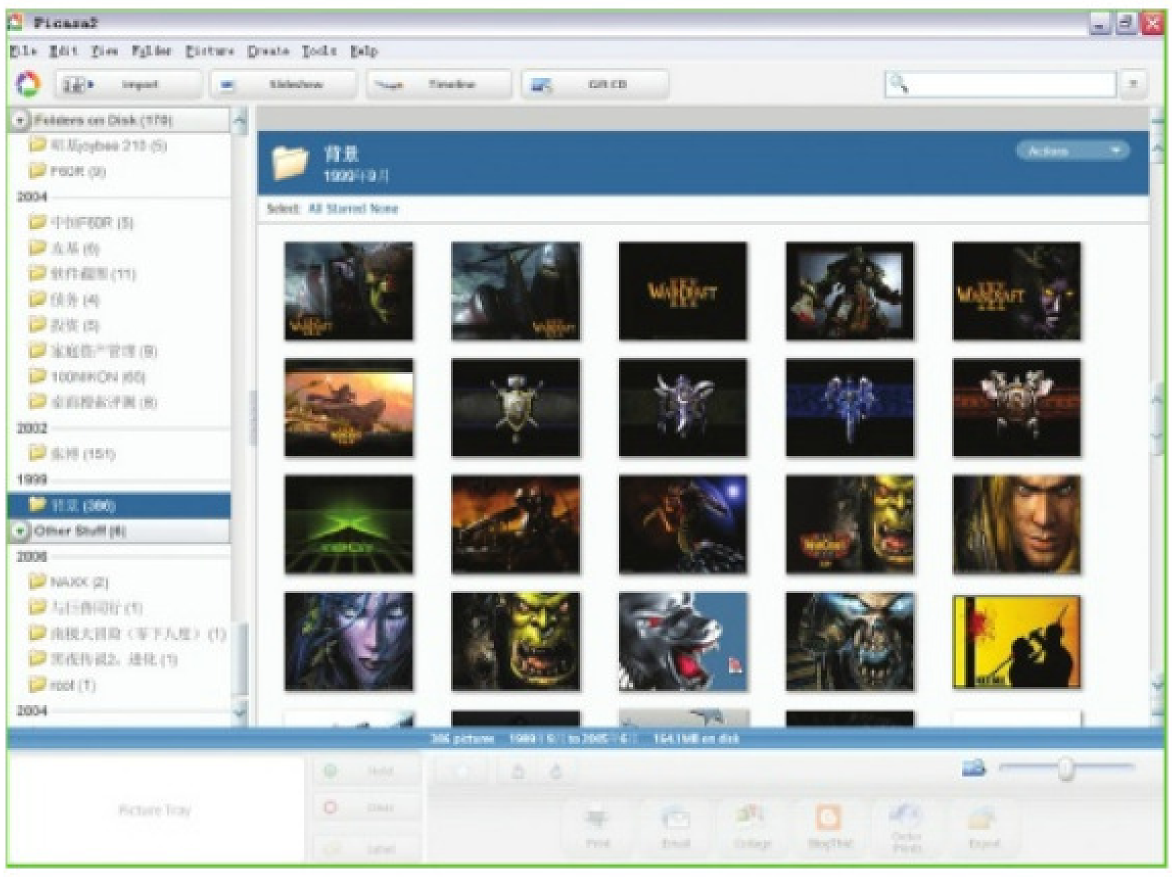


图3

最上方，关于图片的详细操作在此都可找到。工具栏下方4个大图标分别为图片获取、幻灯片放映、时间段分类与CD刻录，为基本应用项目。左侧的导航栏并没有采用资源管理器的方式显示目标文件夹，而是将搜索到的图片文件以时间段加以分类，并可对文件夹设置密码，进行加密处理。屏幕的中央依旧为所有图片的缩略图。与其他软件不同，缩略图涵盖了所有文件夹内的图片，故程序启动稍慢。缩略图与主体框架的大小可根据需要手动进行调整，并没有硬性的规定图片显示大小，滑杆是最为便利的调节方式。在手动拖动缩略图调整位置时，图片的交换具有动画效果，而通过鼠标滚轮上下移动时，整体窗口的滑动具有拟真的惯性**（图3）**。

Picasa2信息的显示方式也独具一格，缩略图既没有标识出文件名，也没有图片分类等基本信息，使整体界面显得不会过于杂乱，欣赏起来心情自然会舒畅许多。而图文信息则显示在下面的边框栏内，镂空的白色字体清晰而又简约。对于EXIF信息则需要使用鼠标右键查看属性，或使用快捷键Alt+Enter，虽然有所不便，但保持了Picasa2界面的整体协调性与美观。

点评：Google风格就是搜索无处不在，不过在图像浏览功能上，Picasa还略显得简单，不过应付一般的需要已经足够了**（图4）**。

图4

3.Turbo Photo

国产软件Turbo Photo是一款集图片管理、浏览、处理增强以及输出于一身的软件系统，定位面向使用数码相机的普通与准专业级用户。功能的侧重点在于图片的后期处理工作，拓展数码摄影的创作手段，从而深化数码相机的广泛应用**（图5）**。

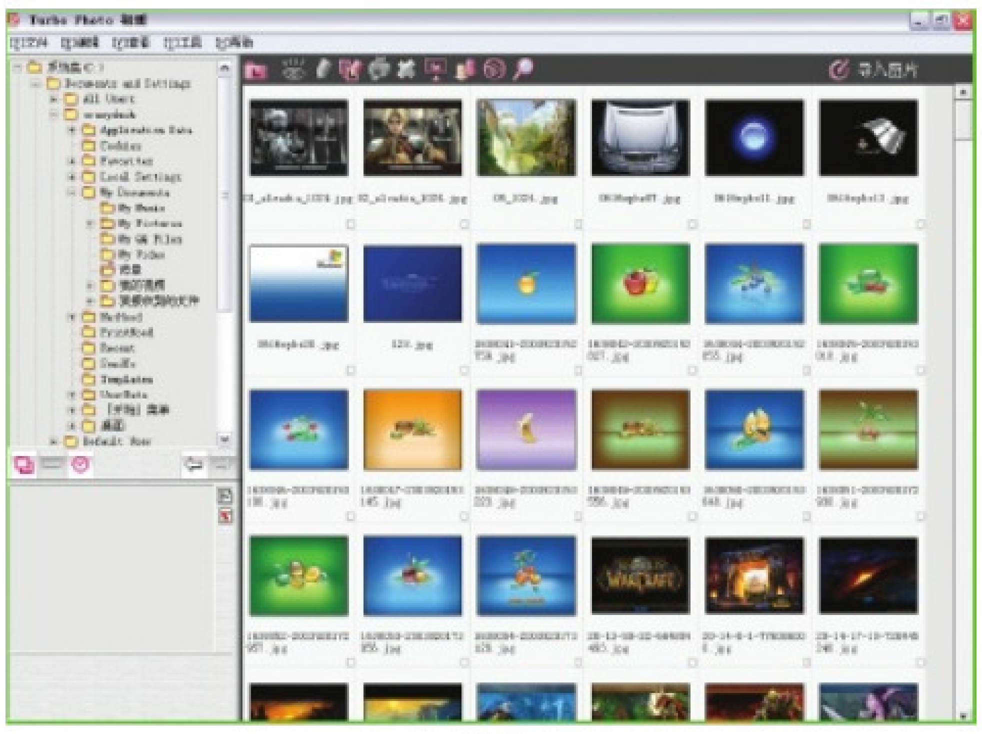


图5

Turbo Photo根据功能的定位可分为2个部分：相册与编辑器。前者用来进行图片的预览与信息的检索，而后者则针对图片进行相应的处理工作，二者相互依存但也可独立使用。从界面来说，Turbo Photo仅能用简单进行形容，对比国外软件产品豪华的配色与设计，国产软件的弱项便更加凸显出来。主题界面与ACDSee相类似，最上方的工具栏，图像路径显示在左侧，中央主体部分依以缩略图的形式显示选定文件夹内的图片，且缩略图的分辨率大小无法进行相关调整。左下方的图像栏可显示图片的缩略图或文件EXIF信息，并配以色彩直方图。大部分图片管理均通过鼠标右键进行完成，双击图片可进入全屏欣赏模式。上部的按键可对图片进行红、绿、蓝、饱和度、色度、亮度、U色差、V色差通道显示、曝光补偿（过度与不足）警告和高级直方图等多种模式显示。对于摄影爱好者来说，这些模式可直观地观察出该图片的一些特点与不足，在后期的处理上便会有针对性的调整。幻灯片模式也予以保留，图像载入与播放速度尚可，效果上与其界面相似，有待进一步加强**（图6）**。

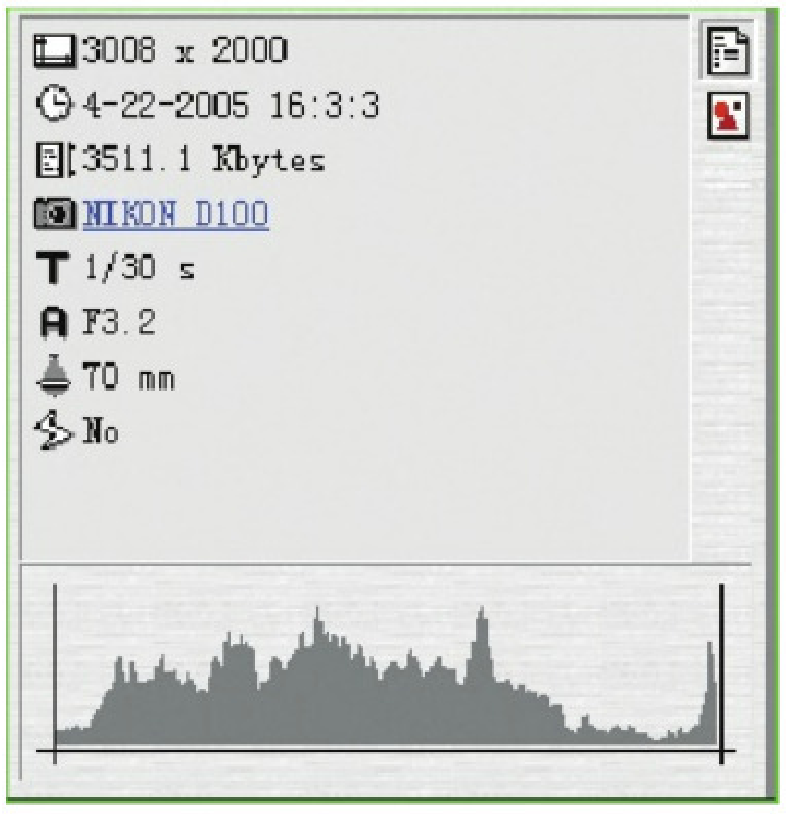


图6

点评：最突出的特点就是多种模式显示图片，方便摄影爱好者随时查看信息，其他功能则无可圈可点之处。

4.Jasc Paint Shop Photo Album

同为国外软件产品的Paint Shop Photo Album相对于国内普通用户来说，远没有ACDSee系列出名。在国际软件市场中，Jasc是公认的全球数码摄影和图像软件的领先者，提供Paint Shop系列产品，由Paint Shop Pro、Paint Shop Pro Studio和Paint Shop Photo Album作为主要支柱。

初次使用Paint Shop Photo Album，并没有给我们过多的惊艳体

验，而其繁琐的操作过程让人头疼不已。界面的显示方式没有较多改变，与ACDSee系列相近，稍有不同的是屏幕上方的按键有所增加，设置、编辑等选项均集中在此。与众不同的是，左侧的链接栏并不是显示图片的具体位置，而是软件中早已设定好的选项让用户将图片添加到内部，有个人收藏、移动存储器与加密3个文件夹。缩略图的大小设置可用滑杆进行调整。即使是单图欣赏，图片的显示百分比也同样依靠于此。在文件的载入速度上，Paint Shop Photo Album较其他几款软件稍有些慢，系统资源的占用上，它也无可厚非地成了大户（**图7**）。

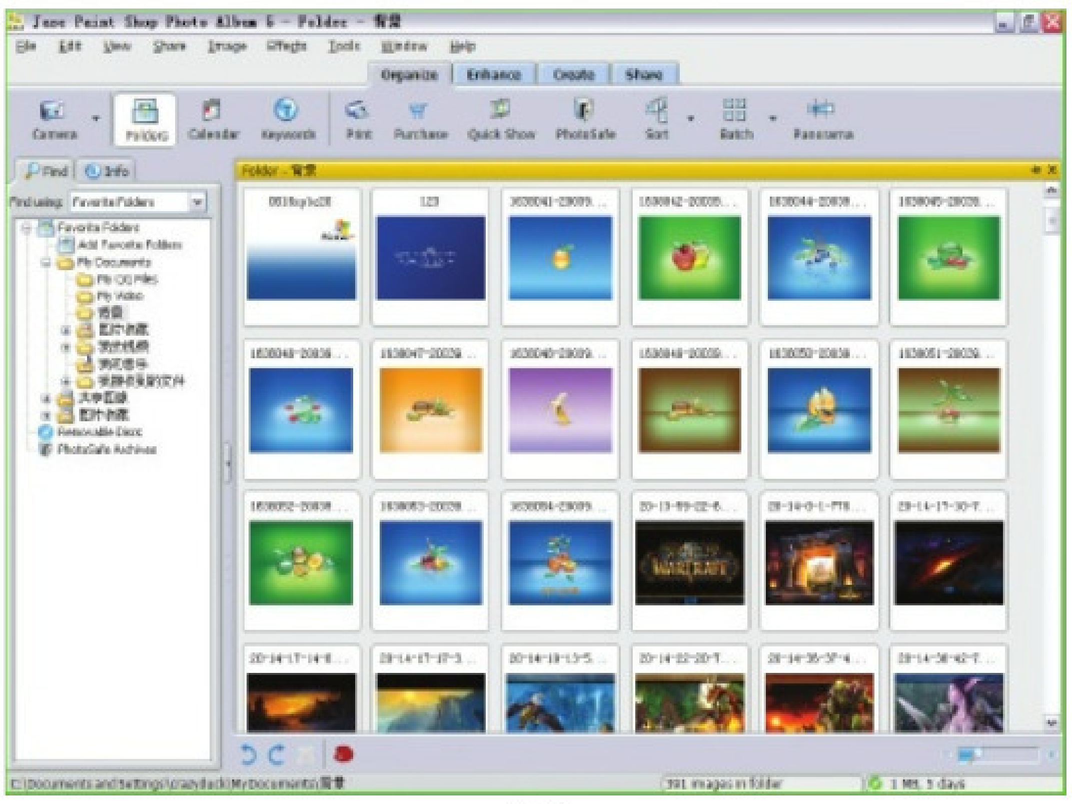


图7

图片信息的显示上，仅在缩略图内标注了文件名称，路径则安排在边框内。具体EXIF信息是需要左侧边框上“INFO”按键来实现，所显示内容的详细程度与ACDsee不相上下。但它有一个较为明显的缺点，那就是在进行缩略图显示时，图片的清晰程度有所不足，且载入时间上也有待提高（**图8**）。

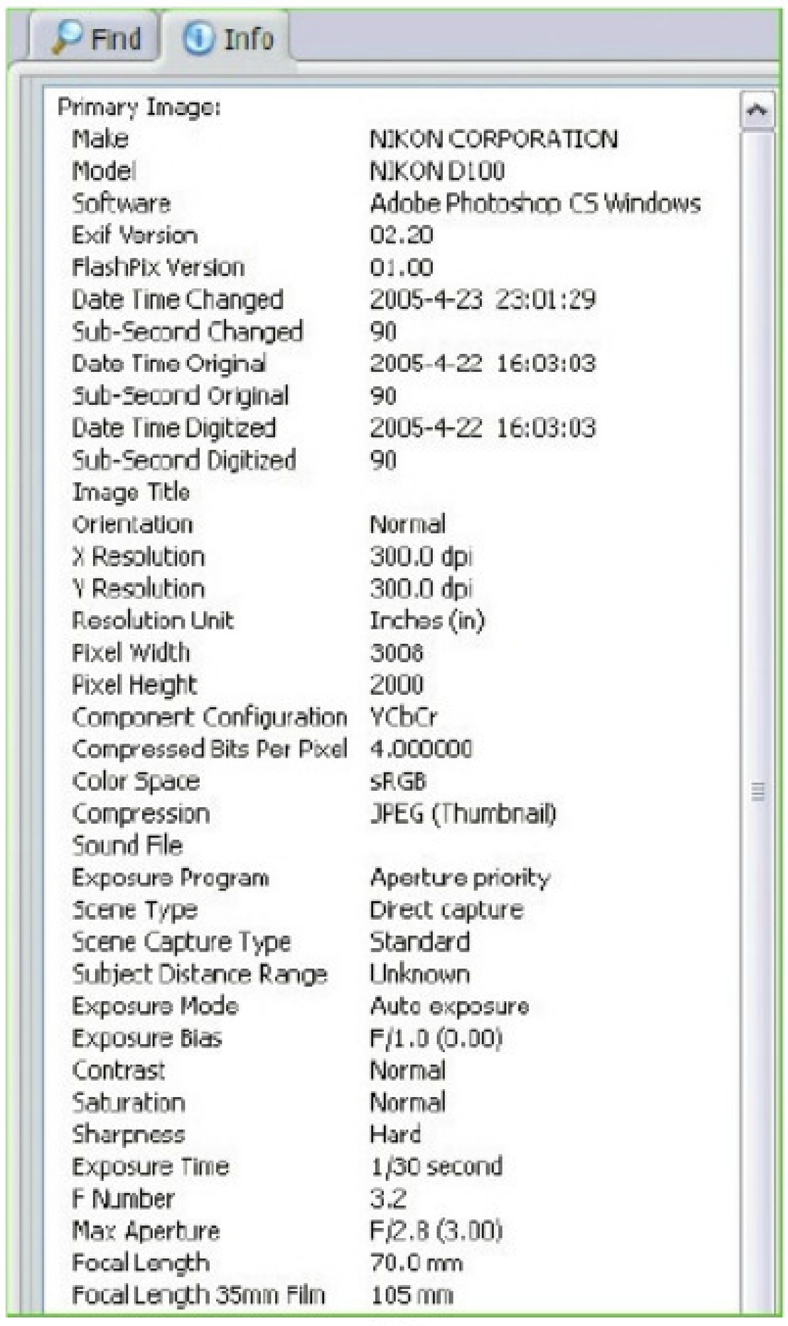


图8

点评： 相对专业的图像浏览软件，操作繁琐不便，但功能强大，适于摄影爱好者使用。

5.Adobe Photoshop Album Starter Edition

提到Adobe公司的Photoshop，可谓达到了家喻户晓的地步，而免费版的Photoshop Album Starter Edition使用人群并不多。它的目标只是初尝数码影像知识的用户，提供方便快捷的图片查看与简单的调整功能（**图9**）。

由于软件所提供的功能较为简单，所以界面设置也不甚复杂。最上方的工具栏图标较少，仅有的几项功能均在其中。下方是一个时间轴线，用以查找不同时间段内导入计算机中的图片。屏幕的下方就是传统的缩略图显示区域，在图片的下方显示着图片记录日期与名称。当然，图片的大小也可进行微调，以适合不同用户的喜好。图片的属性可通过鼠标右键进行查看，可惜的是，无法对数码相片EXIF信息进行查找，仅可手动添加，是此款软件的不足之处。除标准的幻灯片演示、全屏大图欣赏外，Photoshop Album Starter Edition也可创建PDF幻灯片或升级成Elements 5.0制作动画效果的图片集（**图10**）。

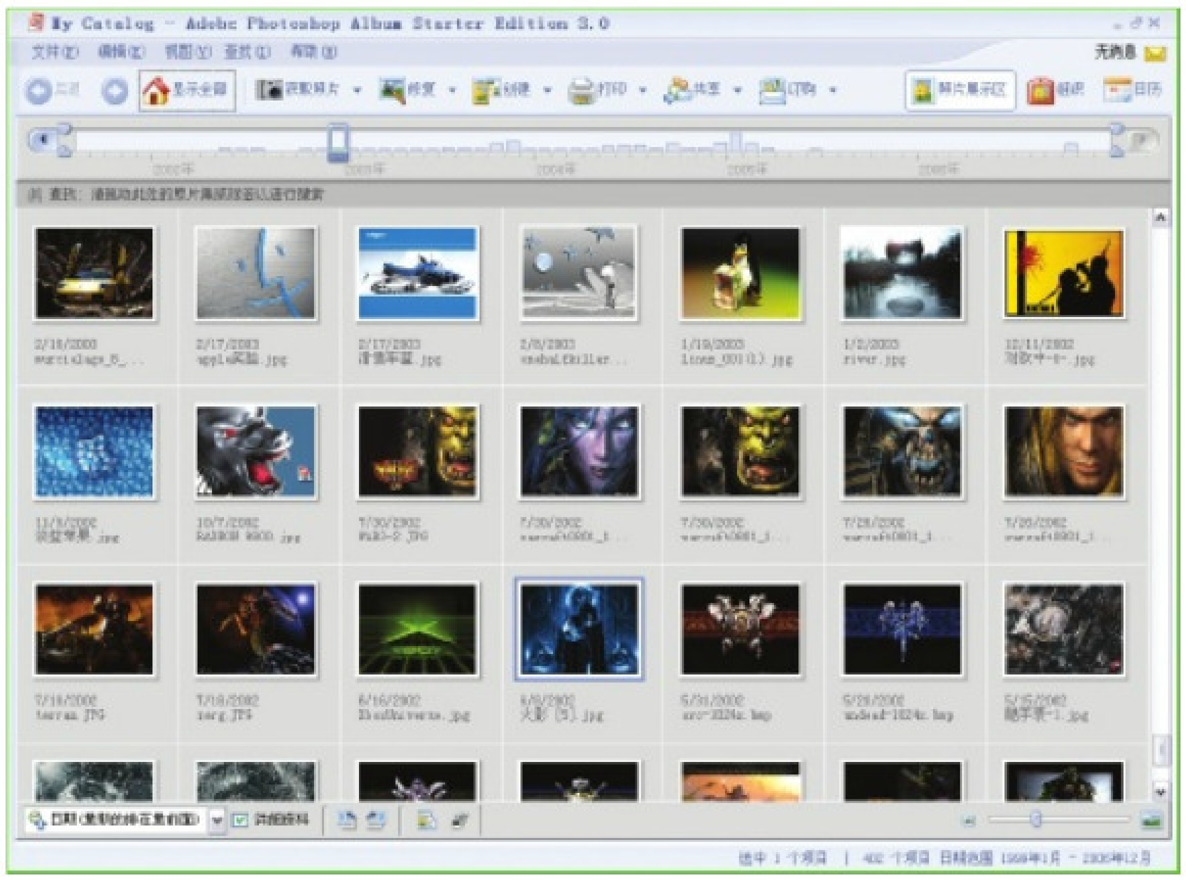


图9

图10

点评： 实在一般的图像浏览软件，连数码照片的EXIF信息都不方便查看。

6.数码管家2005

国产软件数码管家2005（**图11**）是一款功能强大的专业级数码照片管理软件，集图像管理、浏览、编辑、分享等多种功能于一身。界面排列方式无论怎么看都与ACDSee极

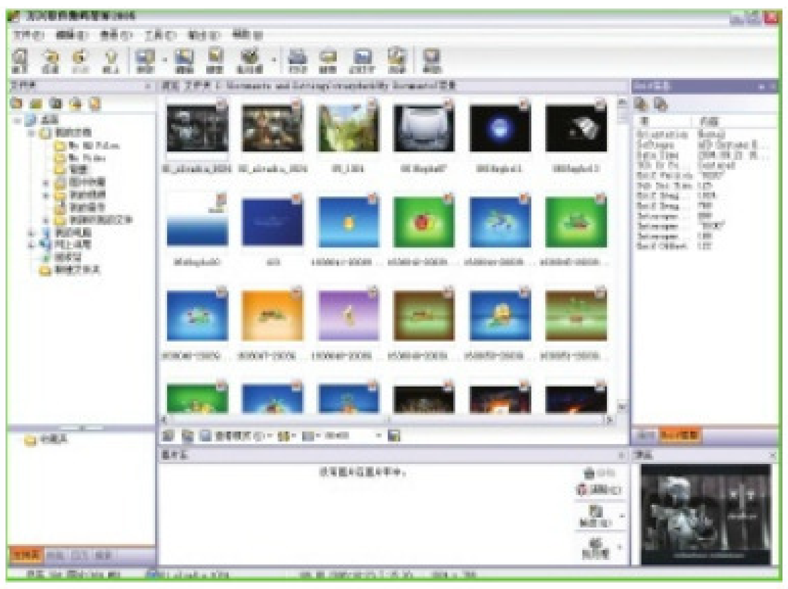


图11

为相似，在此便不再过多介绍。面对多功能软件产品，数码管家提供了向导导航式操作界面，无论新手老鸟，都可轻而易举地使用。观察图片分为文件夹、类别和日历浏览3种浏览方式，排序等功能也使软件在易用性上有所加强。只是在缩略图显示上，它仅固化了几个分辨率选项让用户进行选择，无法自由设定适合屏幕与观看习惯的分辨率大小，稍有不便。图片详细EXIF信息可通过右侧的属性栏获得。简而言之，如果你曾使用过ACDSee中的任意版本，那么数码管家便可轻易使用，即便是初次使用，也可通过向导的指引一步步进行学习。只是在图片的色彩还原上有所欠缺，全屏欣赏时表现并不是那么真实（**图12**）。

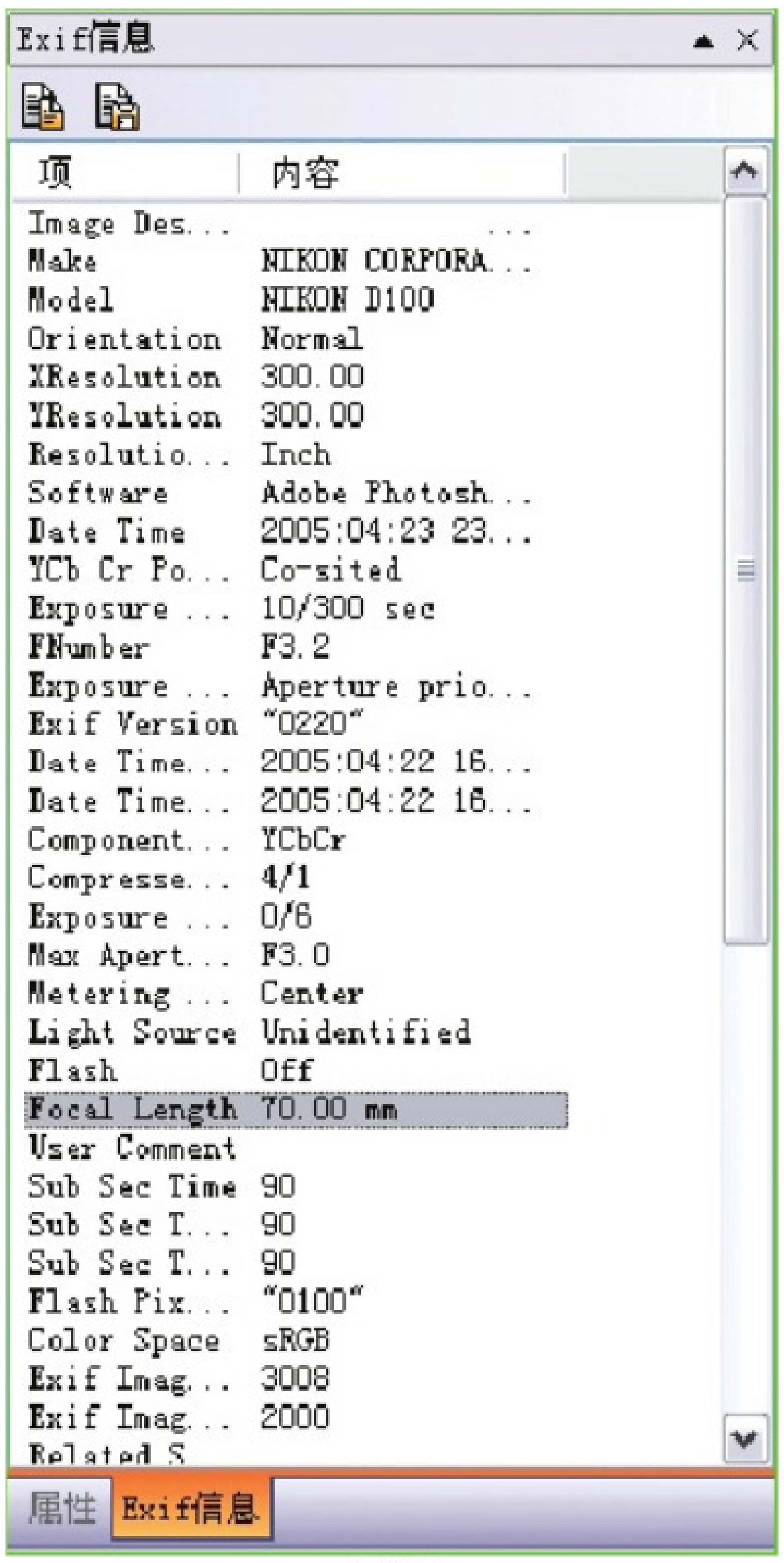


图12

点评：功能不错，但图片显示的色彩还原还有不足，只适合一般家庭用户使用。

7.豪杰大眼睛

初次使用豪杰大眼睛（**图13**）发现其独具多项技术，例如超级缩略图算法、高速缓冲等技术，使得在图片浏览过程中，不会因图片的

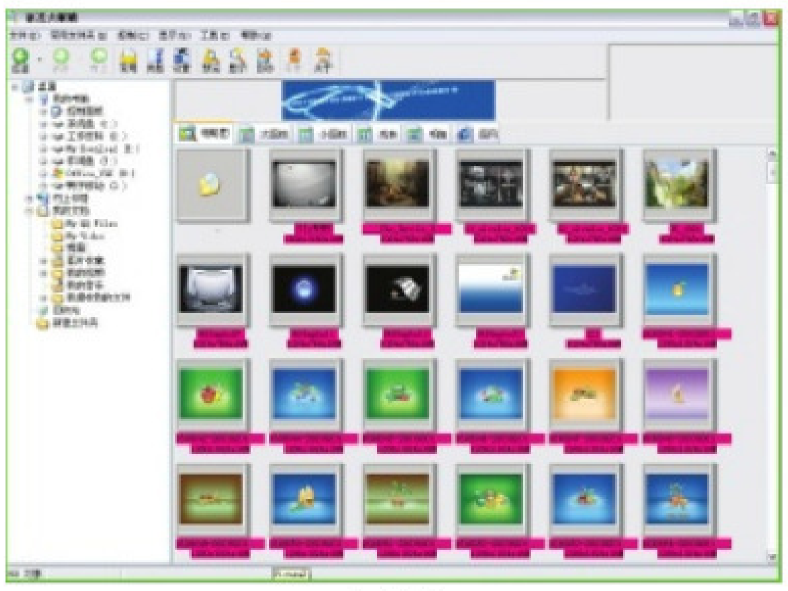


图13

大小而出现读取停顿或解码速度过慢的情形，在实际使用过程中也确实如此，图片的载入与读取速度堪称一流，面对不同的图片可达到通吃的地步。但它的界面显示方式实在是软件设计上的一个失败之处，缩略图下的文件名称用不同的颜色标识出该图片类型，出发点是好的，但配色上使得观察起来实在是扎眼，本已凌乱不堪的缩略图更难以入目，希望后续产品能对此加以改进。软件下部的边框，显示着当前图片所处位置、解码时间、文件名、格式、分辨率、大小等相关信息。但对于图片的属性读取，数码管家使用的是Windows图片管理工具，自身并没有提供相关功能，令人费解（**图14**）。

图14

点评：功能和速度都非常不错，只是自己的界面及图标设计还有欠缺。

8.iSee个人图片专家

简单易上手的iSee个人图片专家（**图15**），提供了ACDSee常见的

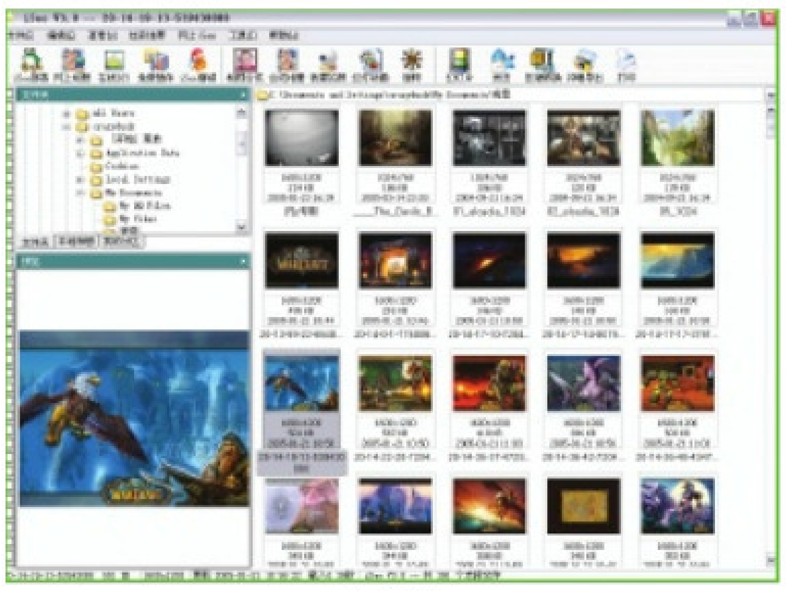


图15

图片浏览方式，并针对国内用户，加强了多种娱乐应用工具，是一款趣味性较强的图像产品，较适合追求时尚的年轻人使用。它在最小化时图标被安置在任务栏内，并不占用系统工具栏。图像的浏览方式与大多数软件产品相同，傻瓜式的操作在面对何种用户使用起来都不会造成任何困难。相关文件信息显示等操作也与ACDSee相同。它是继数码管家之后，又一款采用ACDSee构架的软件产品。由于体积小巧和进行优化过的高级算法，使其在启动与图像加载等速度上有着先天无可比拟的优势（**图16**）。

点评：小巧的浏览工具，如果喜欢用ACDSee经典的3.1版也可以考虑这款软件。

图16

二、图像管理

谈到图像管理，可能很多用户会认为只是将文件进行简单分类、整理等一些基本的操作。其实不然，时下流行的图像软件所具有的管理功能不仅仅是将文件导入、导出、分类整理那么简单，还包括了批量重命名、添加注释、筛选、内部信息整体、图片加密，以及后期导出、网络发布等诸多功能。如果说图像浏览是衡量一款看图软件功能是否强大的标准，那么图像管理则是对这款软件主体与附加功能的一个更好的评定过程。

1.ACDSee 9 Photo Manager

最初使用ACDSee 3.1时，令人欣喜的功能便是图片文件的批量重命名功能，简单的设置便可将文件夹的所有图片名称进行排序。时至今日，它的功能发生了翻天覆地的变化：从文件分类上来说，它不仅依靠文件大小、图片内容等进行归类，还提供了针对摄影爱好者拍摄的相片EIXF内容分析整理的功能。举例来说，在一组图片中，通过ACDSee 9 Photo Manager可使用光圈值、ISO、文件大小、快门速度等基本信息找出相同项目，并加以归类，极大地方便了用户的使用。对文件夹设置星级、进行密码加密、图片打印等功能自不在话下。移动、复制、删除、刻录等操作当然也在其中。硬盘内图片的管理操作可谓应有尽有（**图17**）。

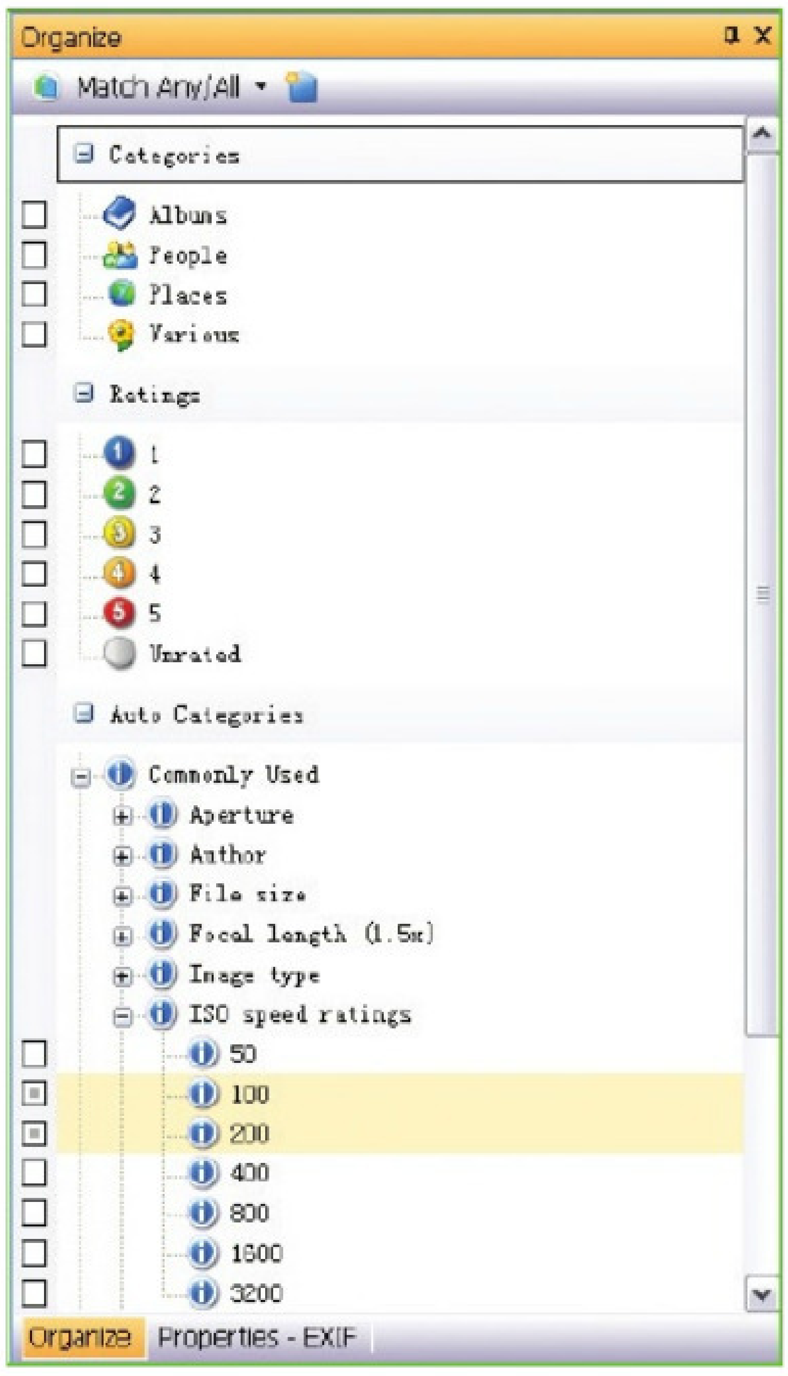


图17

那么面对移动存储器和图片光盘，它有什么好的管理方式吗？

当将图片光盘插入光驱之后，单击菜单“文件/新建/相片光盘”选项时，ACDSee会读取并分析光盘内的图片信息。随之弹出的窗口会让用户为该光盘添加一个标题，接着弹出“指定文件夹”窗口，左侧窗格中会列出含有图片的所有文件夹，勾选需要记录的文件夹，或单击“选择所有图像文件夹”按钮来选择全部。确定之后，ACDSee就会读取光盘信息并建立缩略图索引文件。以后要想查找图像，只需在ACDSee的“文件夹”窗口中，找到“脱机媒体”，用户所收录的光盘全都保存在这里。单击相应的标题，右侧就会出现缩略图，使用鼠标双击缩略图，ACDSee会提示你插入光盘，按照光盘的标题找到光盘，并放入到光驱后，就可把需要图片复制到硬盘中。这样管理起成堆的图片光盘不是什么难事。对于美编来说，在上万的素材文件中随心找到需要的那一张，不是件很惬意的事情吗（**图18**）？

图18

点评： ACDSee从6.0版本开始扩充图像管理功能，至9.0版本加上了Photo Manager后缀，就知道其对管理功能的重视。新版的图像管理功能还是很强大的，在搜索、分类、管理图像光盘上都非常体贴。如果在文件管理上的设置更体贴些就更好了。

2.Picasa2

搜索可是Google的强项，对于Picasa2也是如此，在第一次使用Picasa2时，根据用户选择的搜索项目的不同，它已对相关文件夹生成了索引信息。对于只想起片段图片名称而不知它存放在哪的用户来说，Picasa2可很轻易地将想要找的图片从你的硬盘中揪出来。且它默认状态下是自动扫描图片目录的，所以不用担心将文件夹改名或新增图片后，Picasa2会出现查找不到的情形。对照片设置星级功能并不能像ACDSee那样设置出5个不同等级，仅能对其进行添加星级和去除星级的操作。对文件夹添加密码功能的实现也较为简单，无法保证此文件夹内容的安全性，但从硬盘浏览还是可看到相应的图片（**图19**）。

对于图片的后期发布与导出，Picasa2提供了打印、E-mail、博客发布、

图19

图20

刻录等功能。E-mail功能的实现很简单，可通过OutLook或Gmail进行传输，也可在工具栏中找到电子邮件的选项，对图片进行更为详细的设置。博客发布功能仅能针对Google自身提供的博客，局限性较大，一般用户可将其忽略。图片的后期备份不仅可复制到CD或DVD当中，对时下方便安全的闪存也予以支持，且经过备份的图片有着明显的标识，对容易马虎的用户，好处最为明显不过了（**图20**）。

点评：毕竟是Google风格，重点功能在将图像搜索和发布到网络上。

3.Turbo Photo

在图片管理上，Turbo Photo的功能较为简单，仅可利用现有图像制作屏幕保护程序、将图片导出到网络相册与打印这些基本功能。虽然它的批处理功能较为强大，但也只能针对图像的后期制作进行调整，对于文件管理上并没有实质上的帮助（**图21**）。

图21

打印之前对图片的制作过程可谓相当有趣，通过简单的设置和提前预览，图片的纸面输出结果可了然于胸，比起生涩的打印机设置程序来说，Turbo Photo使用的简便性与图像处理的专业性可见一斑。

点评：确实比较简单，突出的是批处理和打印预览功能。

4.Jasc Paint Shop Photo Album

Jasc Paint Shop Photo Album在图片的组织管理上，所具有的功能无外乎批量重命名、以E-mail形式进行发送、将图片刻录到CD/DVD当中、通过打印机输出到纸面上，在这些功能中，并没有过于出彩的地方。程度内建特殊的优化算法对图片进行调整优化（主要为图片的分辨率大小与文件大小）后，直接通过E-mail发送给远方的朋友或家人一起分享。利用内置的刻录功能将数码相片制作成VCD或DVD格式，并可自定义VCD或DVD的视频格式和背景音乐，支持自定义VCD或DVD的光盘菜单，还可利用Jasc Paint Shop Photo Album创建全景图片和Flash功能，此部分是较为吸引人之处，且可调节项目较多，需要细心地选择相关设置，制作好的光盘对于用户来说无疑是一件值得长久保存的艺术品（**图22**）。

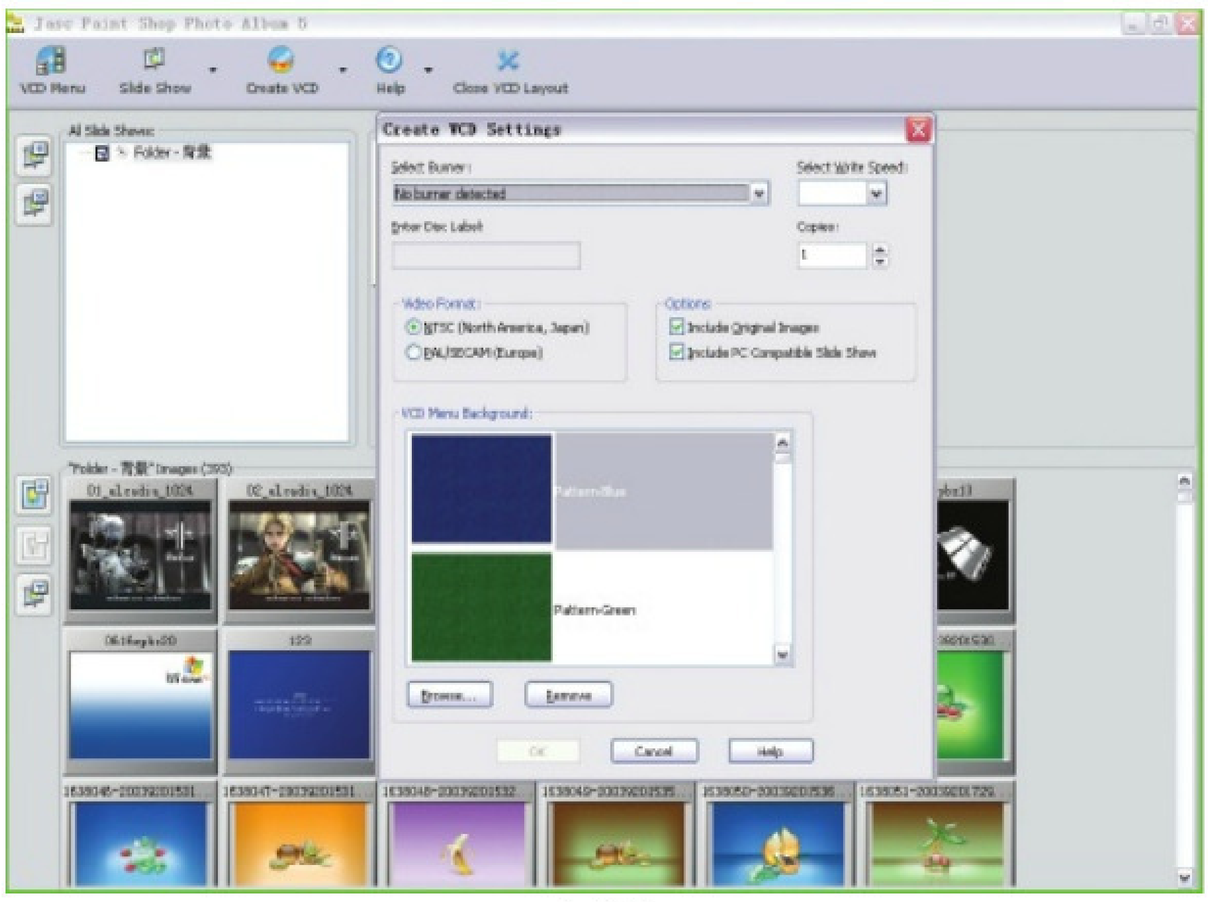


图22

点评：制作照片版的家庭影院，主要是提供了电子相册功能。

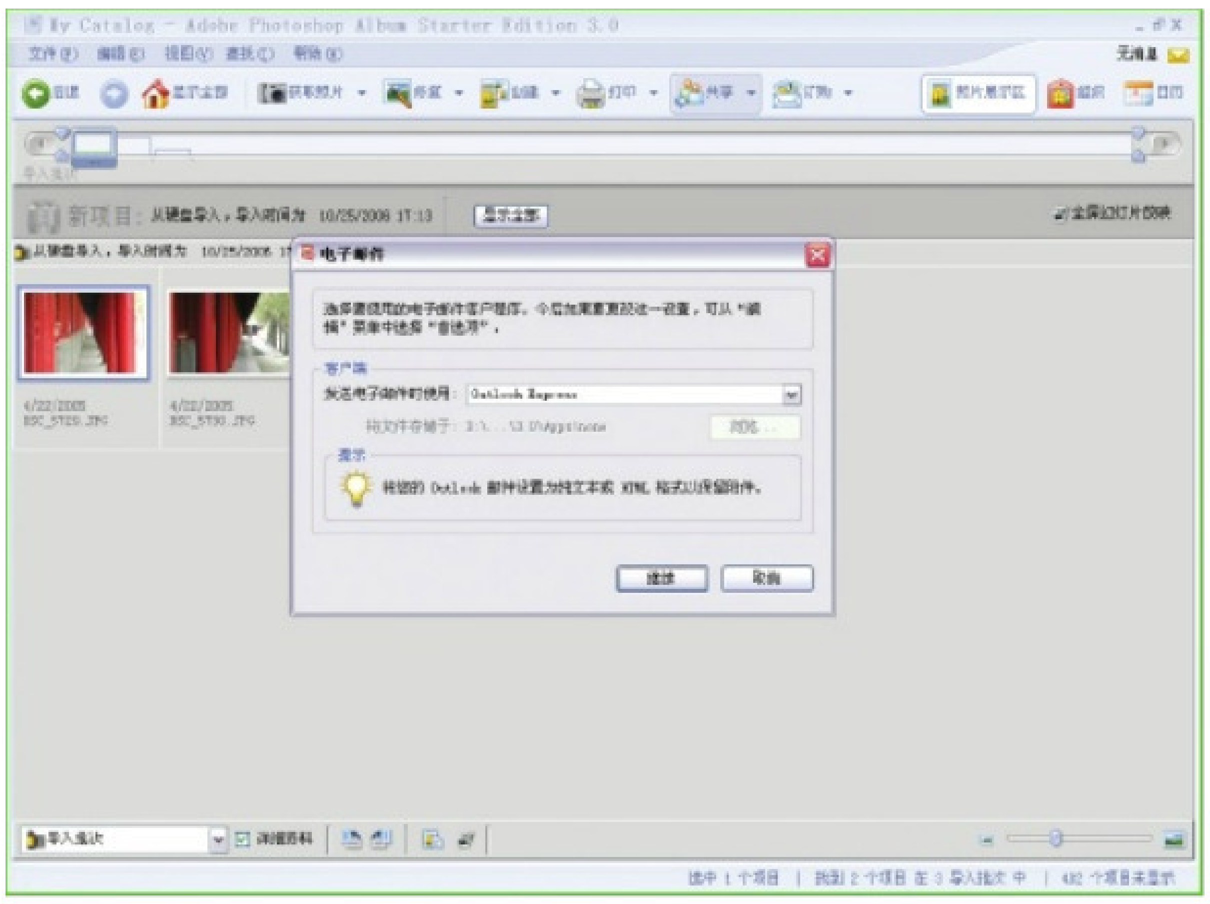


图23

图24

5.Adobe Photoshop Album Starter Edition

该软件在Adobe系列工具软件中的定位为图像浏览，所以Photoshop Album Starter Edition其自身所具有的功能实属有限，某些功能如图片编辑或管理等，均需依托产品线中的其他软件来完成，在此不再赘述（**图23、24**）。

点评： 几乎没有管理功能，应结合Adobe其他软件实现管理功能。

6.数码管家2005

数码管家采用的是ACDSee相似的设计构架，在某些功能上也与后者较为相似。分类管理是除了可为每张照片设置标题、描述以及关键字外，还可对其进行一个或多个所属类别的设置，减少使用过程中的检索过程。日历视图是根据照片导入的时间以日期的形式对图片进行分类归档，星级评定则是与ACDSee中的5个级别评定设置相同。其他如打印功能、CD刻录、E-mail发送等常见功能均在此列，在使用向导的支持之下，只需按部就班便可达到预期的效果，如果对ACDSee的资源占用和英文版本不满，大可选择数码管家作为替代产品（**图25**）。

图25

点评： ACDSee的简洁版，如果用户机器配置不高可以选择。

7.豪杰大眼睛

大眼睛很多功能的调用与实现均依靠Windows自身所具有的相关功能组件。例如将当年图片设置成墙纸、以E-mail的形式发送文件等，对于文件夹的重命名与文件重命名等功能，均靠资源管理器实现。唯一较为独特的便是将BMP图片转换成MPG格式的动画，并可添加声音文件实现动态相册效果。或将照片压缩为EXE或SCR屏幕保护程序格式，制作个性屏保，对于拥有较多喜爱图片的用户来说，也是一个不错的选择。若是在Win95/98/Me操作系统之下，还可通过大眼睛设定开关机画面，其实这样功能对于属性操作系统的用户来时，实现起来也并非难事（**图26、27**）。

点评：更多的是系统设置方面的功能，针对图像管理方面的功能几乎没有。

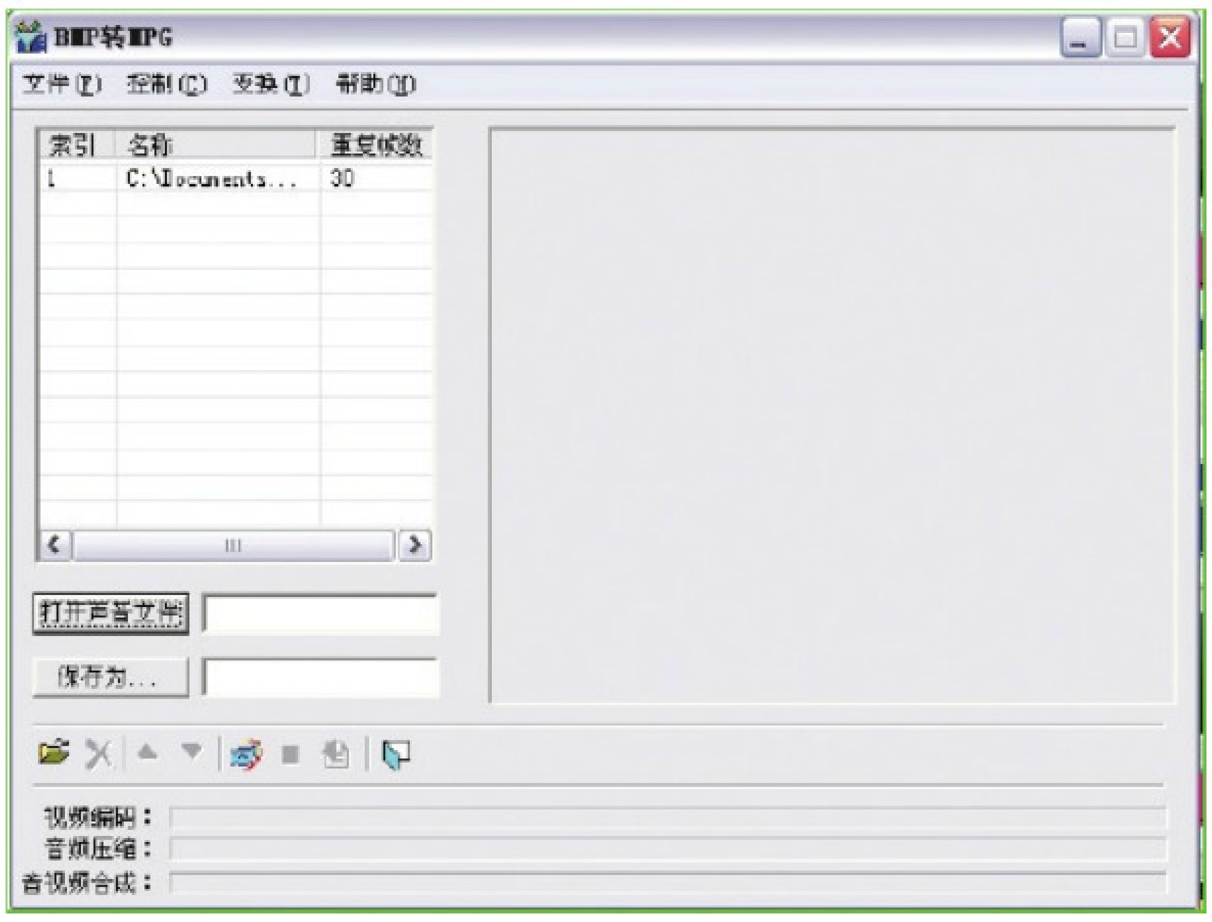


图26

图27

8.iSee个人图片专家

批量处理工具内包括了较多功能，不仅可进行批量重命名，还可进行批量图像格式转换，压缩转换文件夹，添加相框、水印、文字等操作。相比其他软件，可以说iSee的娱乐性较强，而实用性，尤其在图像管理上，是较为薄弱的地方，缺乏有效的安全防护与系统组织功能（**图28、29**）。

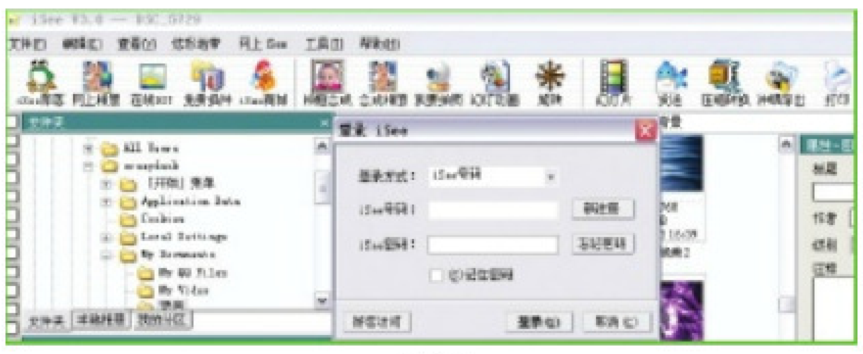


图28

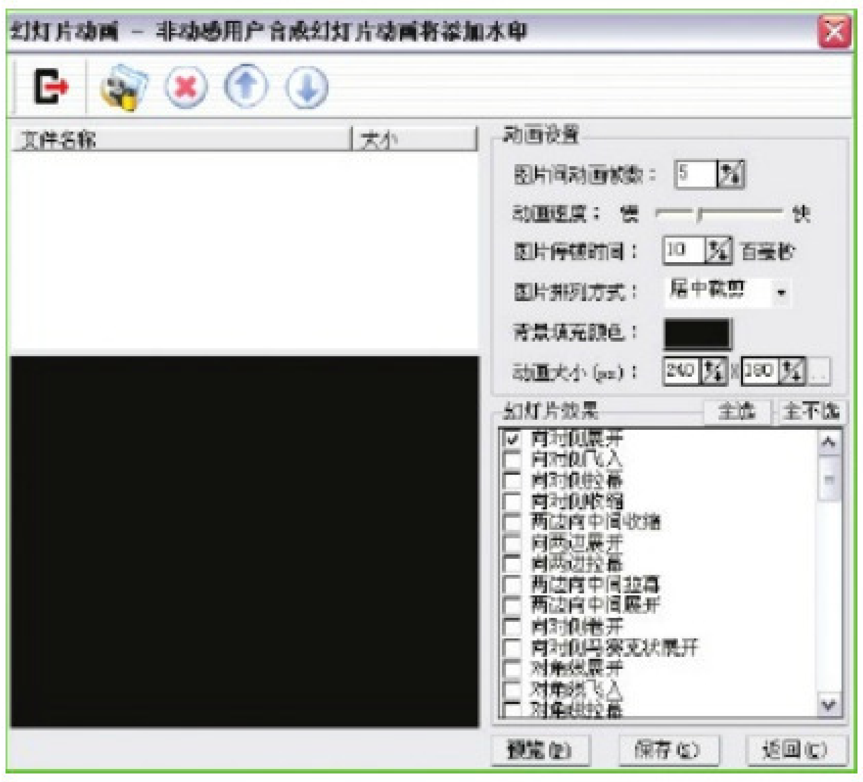


图29

点评： 娱乐性较强，但管理功能薄弱。

三、图像处理

针对一些导入到电脑中的数码相片，根据拍摄手段与使用器材的不同，或多或少会存在这样那样的小问题。图像浏览软件的基本功能是围绕着图片查看、整理等项目展开。但在数码大潮的推动之下，越来越多的软件集成了较为简单的图像修补工具。当然也有例外，如Turbo Photo的编辑器所具功能与一些准专业级别的图像处理软件不相上下。

1.ACDSee 9 Photo Manager

图30

ACDSee在某些时候已完全超出了看图软件的范畴，它随着版本的改进，较多的图片修整功能也在慢慢加入着。选定图片之后，双击或在菜单栏上选择“编辑”按钮，便可进入到其图片边界页面，从工具栏上看，其所具有的功能丝毫不逊色于Photoshop。主要功能包括有：曝光、颜色调整、去除红眼、锐化、杂点、图像裁剪、旋转和效果等。点击左侧的工具栏后，右侧出现的是相应的功能菜单。面对各种效果，ACDSee均预设了模板，用户可在预设下的菜单种选择除一个模板套用到现有图片上外，也可自行设置各项参数，进行细致的微调（**图30**）。

为了能看到自定义效果应用到图片上所获得的最终效果，可打开预览窗口查看图片处理前后的对比，面板分为上下两个部分，上面显示的是原始图片，下面则是应用效果之后的图像。中间则有一行查看功能按钮，这组按钮分别控制放大显示比例、缩小显示比例、1：1显示（即原尺寸显示）、适合窗口大小显示和自定义显示位置。最后一个按钮会弹出一个新的窗口，可用鼠标在图片上选择照片的某个部分进行观察。如果觉得预览窗口太小不能整体掌握图像处理后的变化，可选择打开预览窗口前面的一个按钮，其功能是总体上控制之前和当前效果的主界面。如果觉得效果还不错，可选择“完成”回到编辑界面的主菜单栏；如果不太满意则可选择“撤销”重新设置。

在颜色调节中可改变照片的色调，其中有以下几种方式：自动颜色、减色、HSL、RGB，但不能同时使用多个效果，每次使用一个效果才可顺利地进行调节。ACDSee消除红眼的方式是在眼睛上增加一个新的图像层，用层的颜色来遮盖照片上人物的红眼。在操作面板上详细地介绍了消除红眼的方式，先选择眼睛的颜色，然后鼠标可在人物的眼睛部分画一个圈遮盖在红眼部分。调节数量的值可改变遮盖的程度：如果数值较小，可能不会完全遮盖红眼效果（图像层还可选择绿、褐色、灰和自定义其他颜色）。例如用户可把红眼改成绿眼效果，享受一下时髦的感觉（**图31**）。

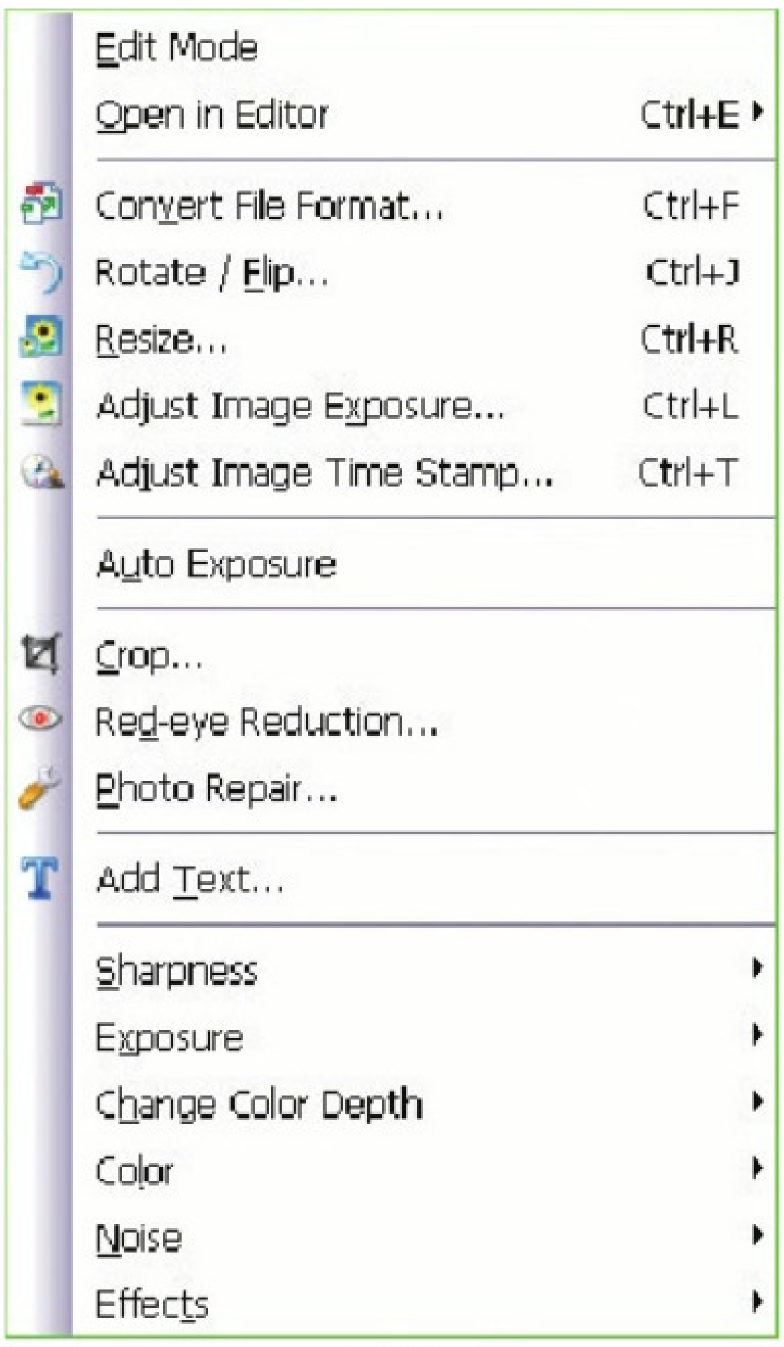


图31

在锐化功能中，可对照片进行锐化和模糊处理，模糊的方式有：传播、放射性、高斯、缩放和线性多种选项。在杂点功能中可平滑图像和删除杂点，平滑图像功能可给图片上祛斑美化人物的面部；而删除杂点可在：正方形（删除个别杂点）、“X”（保护斜线）、“+”（保护水平和垂直线）三者之间进行选择。ACDSee为调整照片尺寸大小设计了多种方式，在“预置”中可选双倍和一般大小，“像素”是自定义图片尺寸，“百分比”是图片尺寸按照百分比来改变，“实际/打印大小”是按照打印的方式来设计尺寸同时设定分辨率，另外还可按照“维持纵宽比”来改变图片尺寸。裁剪是在图片上选取某部分保留，其他部分便会删除不

要。裁剪的方式可以是“强制按比例裁剪”，或是用鼠标在图片上选取裁剪区域。旋转操作看似简单，ACDSee却提供了强大的功能，用户不仅能水平/垂直、按照90度、180度翻转图像，还可自己设计一条基准线按照自定义的角度来旋转图像。在效果面板中选择“所有效果”显示ACDSee提供的所有效果模板，选中其中的一个效果模板双击它，就可在照片上应用该效果。以上功能可将任何图像修整成为拿得出手的个人成果。其实ACDSee提供的后期处理功能不止文中提到的部分，只要习惯使用，慢慢学习，任何人都可轻易掌握，毕竟它不需要Photoshop那样多的技巧与操作过程。

点评：非常强大且容易掌握，对于一般性的图像处理可以取代Photoshop。

2.Picasa2

双击界面中的图片缩略图，便可进入到图片修改模式。此时，也就可使用左边的动作条对当前图片进行相关的调整。从动作条的面板来看，图片的修改主要由基本修正、微调、效果3个部分所组成。在基本修正中，包含了对图片的裁减、拉直、消除红眼，以及图像对比度、亮度等常见的选项。细看会发现有一个按键竟然是“手气不错”，果然是Google的产品啊，符合他们的特点。

在细微调整中，曝光补偿、高光、阴影、色温等诸多选项需要用户慢慢调整，以达到最终的完美效果，是不是专业了一点？什么样的设置最终效果是令人满意的？当自己没有信心时，可实验一下“手气不错”这个按键，说明白一点，它其实就是一个傻瓜操作，帮助用户一次性修正图片的颜色与亮度（**图32**）。

图32

调整后的图片好像还不够震撼，总感觉缺少了点什么，如果你这么想的话，去效果栏中看看吧。Picasa2添加的效果类似于Photoshop中的滤镜功能，虽然仅有几种效果，在丰富程度上有所欠缺，但对于一般用户来说足够了。摄影爱好者在图片调整时靠的是数据，而不是毫无意义的感觉，Picasa2特有的EXIF显示功能就是为这些人准备的。点击任务栏最右边的“显示直方图和相机信息”，这便是EXIF显示的实时RGB直方图，以图形方式显示图片内的色彩强度，以及用户在Picasa内进行修改时的颜色变化情况。从图片修改的功能上看，Picasa2要稍逊于ACDSee，它比较适合初学者，其傻瓜式的操作非常容易上手，修改的效果也可实时地表现到图片区。Picasa2当然也会记住你的每个步骤，如果对修改不满意，完全可一步一步地撤消到原始状态，反复使用终会得到满意的效果（**图33**）。

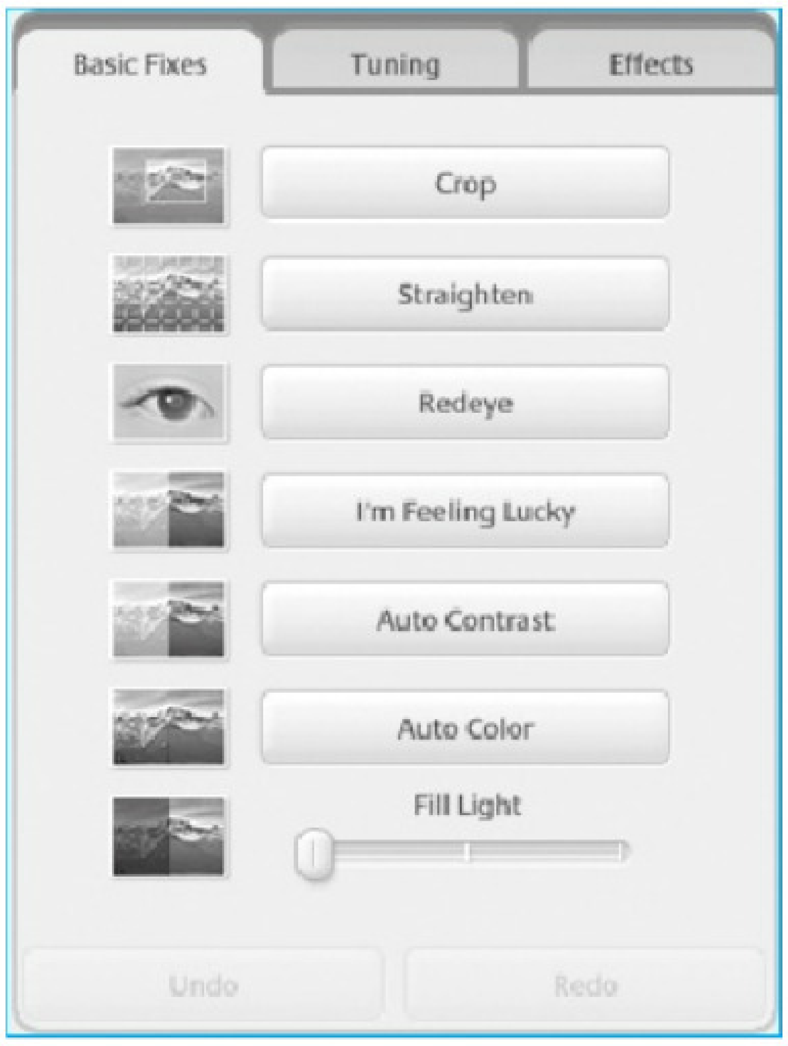


图33

点评：功能不弱，有不少自动校正功能，适合初学者。

3.Turbo Photo

Turbo Photo图像编辑器具有照片自动调整、提高照片质量，皮肤美容、插值、打印、去除噪声、批量处理等多项功能，是一款集成度较多的国产软件。在软件的设计中，作者为其使用了独创的图像处理技术，使得这些应用的最终效果不逊于任何单项图片修改软件，甚至会有所超出。例如，Turbo Photo是世界上第一个把皮肤自动识别与美化（磨皮）结合在一起的全自动处理软件，可在一分钟内达到数字美容的效果；综合去噪技术可有效去除感光噪声和色彩斑点；向导中心的“照片门诊部”可轻松地解决照片里的多种不足和瑕疵，12种数码照片容易出现的问题在此均给予列出。自动/半自动可将照片调整到最佳的曝光与色彩；独具创意的HSB曲线调整、色调大师等功能从新的角度为图像创作提供可能；大量可扩展的边框、配色方案、特效插件等帮助用户创建出个人风格十足的作品（**图34**）。

在独特的功能与易用向导外，图

图34

片的基本调整功能也给予了保留，且庞大的扩展功能与网络资源，使得Turbo Photo在功能上更如虎添翼。通过加载不同功能类型的插件，可完善不同用户的整改需求。专为Turbo Photo建立的网络用户社区——我爱糊图，算是它另一个方向的延伸，通过用户的意见与使用经验来丰富加强软件的功能特点。在社区的首页还有摄影等方面的相关教程，如能将界面进行一些美化，按键菜单功能给予进一步的加强，那么Turbo Photo会成为图像后期处理最为强大的图像管理软件之一（**图35**）。

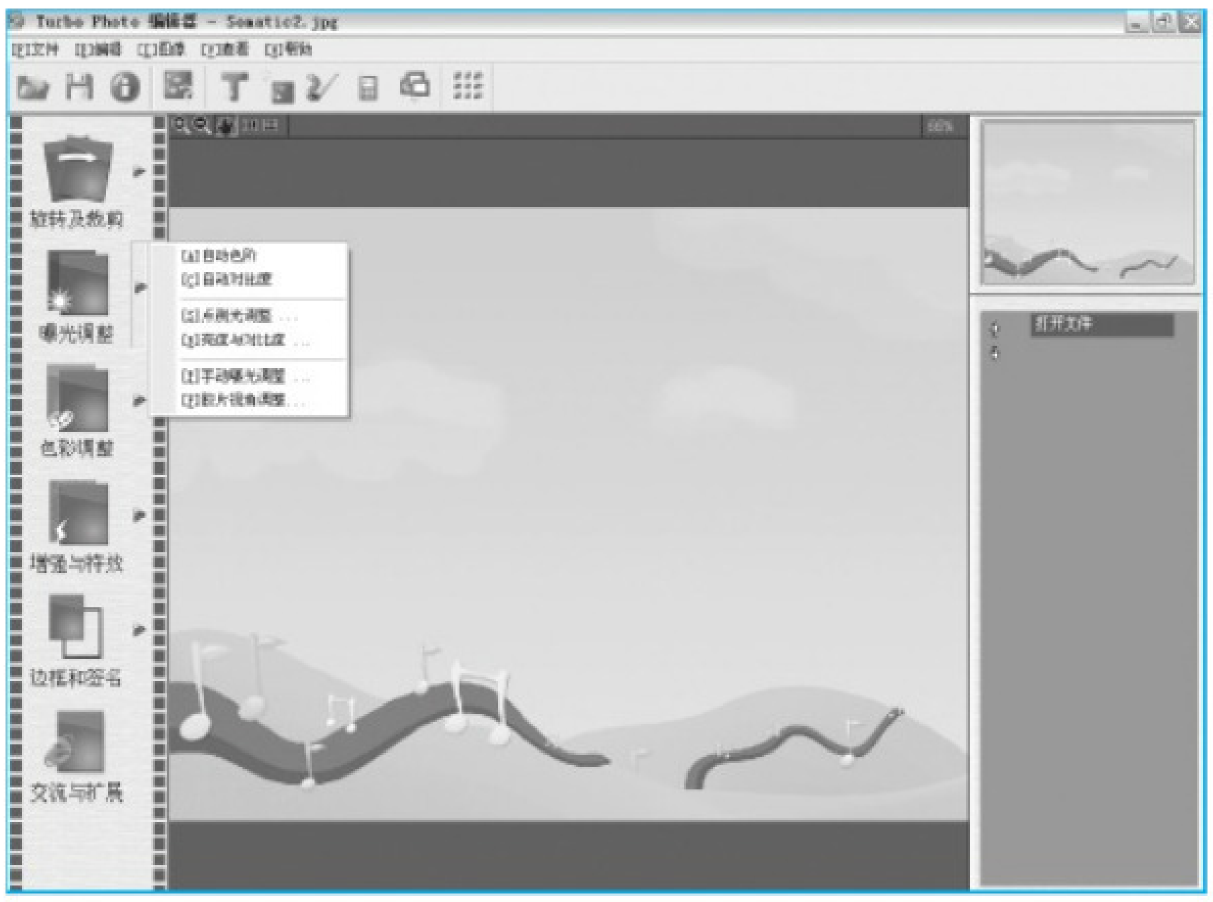


图35

点评：有很多明显针对数码照片的功能，也适合摄影爱好者使用。

4.iSee个人图片专家

iSee个人图片专家结合现今无处不在的互联网，在原有功能的基础之上，加入了针对年轻用户群的多项服务和功能。炫丽的DIY彩信制作发送应用，满足于年轻人——我的手机我做主，一种时尚，一种理念；结合摄像头等电脑外接影响捕捉设备，可自拍个性贴纸。“所见即所拍”的相框预览支持，可快速制作贴纸、日历（支持万年历）、卡片、信纸，支持相框和图片的移动缩放，官方网站更有大量相框插件可下载升级。针对流行的网络图像应用而设计的动效娱乐功能，支持合成论坛的动效头像和签名、QQ表情等常用的GIF动效，也可合成相册程序、屏保或AVI视频，并支持自定义特效和背景音乐。内置Flash动画播放工具，预览、播放、缩放、抓图轻松自在。在官方网站中申请的用户ID，利用iSee进行登录后，可在线购买和安装扩展插件，分享图片并且在iSee图像社区内为学习交流使用经验提供了便利。

图36

点评：很好的照片个性化工具，可以简单地将照片变得特别起来（**图36**）。

其他这几款看图软件：Jasc Paint Shop Photo Album（**图37**）、Adobe Photoshop Album Starter Edition、数码管家 2005与豪杰大眼睛，在图像的后期处理制作上并没有超脱出ACDSee与Turbo Photo的功能范畴，缺乏自身的使用亮点，在此不再详述。

图37

四、总结

总体来说，综合各方面因素最优秀的还是ACDSee。凭着一贯的强大功能和比较方便的操作，当然还有比较优秀的色彩还原功能，ACDSee成为了最受欢迎的图像软件；特别是新版本的图像快速浏览模式，部分解决了随着版本更新带来的浏览速度问题，留守ACDSee 3.1的用户终于可以考虑更新了。喜欢Google的用户可以使用Picasa2，其功能和设计都具有Google风格，部分功能可算前卫，只是总体来说功能还是一般，不过简单好用也是很多人追求的目标。数码管家各方面都表现良好，浏览速度和资源占用还胜ACDSee一筹，是ACDSee的替代软件。摄影爱好者可以考虑使用Turbo Photo，它可以方便地显示照片信息并加以编辑，无疑是摄影者的好帮手。

中国共享软件

软件作为数字化的虚拟产品，相互之间也同样有朋友和死敌的说法。对于一个支持插件扩充的软件（如Firefox）来说，那些爱好者们开发的各种强大功能的插件就是它最好的朋友了。流氓软件和反流氓软件，应算是最大的死对头。最近安装了一款反流氓软件，却引起了机器中各种流氓软件的不满，群而攻之，这些软件又是提示危害又是自动将其卸载并破坏文件格式。弄了半天才安装成功，可谓惊心动魄。

■重庆 CoCo

播客在线视频任我下——维棠FLV

□**版本**：v0.7.1	□**大小**：211kB
□**授权**：免费软件	□**作者**：vidown
□**平台**：Win9X/2000/XP	
□**主页**：http://www.vidown.cn/	
□**下载**：http://www.vidown.cn/download.asp	

说明：一款直接从各大国内外播客网站页面上下载视频的小工具，只要在其界面输入相应的视频页面地址，软件就可对网站进行智能分析，给出单个的视频链接并同时进行下载。软件支持包括Youtube、土豆网、Mofile、UUME、17173、新浪视频等在内的几乎所有市面上流行的在线播客站点。看到自己喜欢的视频小节目而苦于无法进行下载吗？维棠FLV让我们轻松将那些精彩的瞬间留在计算机的硬盘中。

点评：说到土豆网、Mofile等网站，相信喜欢收看在线视频节目的网友们一定耳熟能详。但很多情况下，由于我们自身网络带宽或服务器方面的问题，常常会有视频播放不甚流畅的情况发生。为了保证用户的在线点播，大多在线视频站点往往都没有公布其下载的链接。遇到自己非常喜欢的东西，也苦于找不到下载的地方。维棠FLV的使用非常简单，输入网址，点击下载，保存欣赏，完成。但由于很多视频网站都采用了基于Flash技术的FLV视频格式，下载回来的文件也许需要相应的播放器才能正常观看。

博客视频轻松下载

文档范例哪里寻——写作无忧

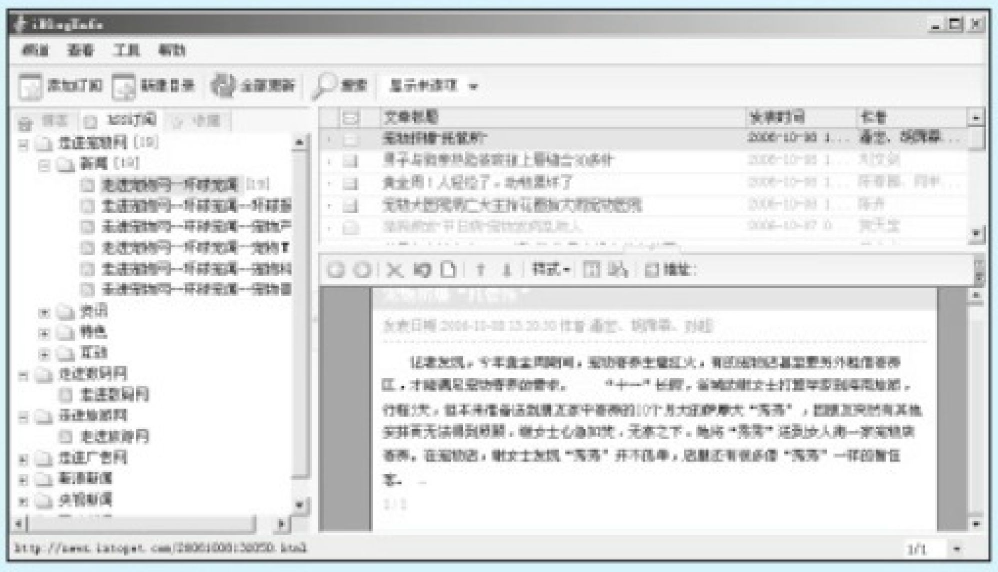
□**版本**：v2006	□**大小**：4.8MB
□**授权**：共享软件	□**作者**：gongwen
□**平台**：Win9X/2000/XP	
□**注册费用**：38元	□**未注册限制**：每类别2个样例
□**主页**：http://www.gongwen.com/	
□**下载注册**：http://www.zeyi.net/qiqi/tongyong.exe	

常用公文一应俱全

说明：一款针对工作和学习中需要撰写不同格式的文档而定制的一个模板生成和编辑工具，软件中收集和原创了大量的各行业的标准文档模板，涵盖了工作报告、个人总结、述职报告、应聘文书等各个方面。对于刚参加工作的新手要处理各种文档的情况，提供了一个很大的文档撰写参考和学习平台。对于那些经常要和文档打交道的办公室一族来说，也在很大程度上为自己文档撰写能力的提高给予不少的借鉴和帮助。

点评：无论是什么工作，每天都免不了和各种文档打交道，特别是年关将至，数不清的工作总结和新年计划报告可能又要让我们焦头烂额好一阵子，如何面对新的问题和要求，还是有种无从下手的感觉。写作无忧采用了很简单直观的方式，为我们整理了大量可供参考的内容，根据随时需要可直接将相应的文档格式归为己用，让我们专注于撰写文档中最有价值的部分，剩下的格式模板就给软件这个小秘书完成好了。

急速启动——HurryRun



一次写博客，多网站保存

□版本：v1.5.0	□大小：1.7MB
□授权：免费软件	□作者：笑熬天
□平台：Win9X/2000/XP	
□主页：http://www.windstyle.net/	
□下载：http://www.windstyle.net/windstyle/default.asp?cateID=3	

说明： 一款帮助我们改善凌乱的桌面图标和繁琐的开始菜单操作的小工具，它可帮助我们很好地管理这些快捷方式。我们可将平时常用的软件在其中进行详细分类，软件会隐藏在系统右下角的托盘图标中，需要时热键呼出点击相应的图标即可。软件提供了多达90个以上的热键设置，同时提供了闲置的鼠标中键设置功能。试想，诸如F1收邮件、F2看网页、F3写文档、F4玩游戏等方便的操作，就看你怎样去设置了。

点评： 论坛上经常会发起一些桌面截图大比拼的活动，大家将自己工作状态的屏幕截图发送到网上互相比较。越是工作繁忙的人，桌面图标就越多越凌乱，文档、工作报告、程序全部堆在上面。想到CoCo以前的一个Boss，每次经过他的桌前都看到整整满屏幕的图标文档，真是有种触目惊心的感觉。利用HurryRun的快速启动功能，我们摆脱了开始菜单那长长的列表，还Windows一个没有冗余图标、清静漂亮桌面壁纸的办公环境。

BT影音边下边看——Fun Player

在线视频边下边看

□版本：v1.1	□大小：2.8MB
□授权：免费软件	□作者：风行
□平台：Win9X/2000/XP	
□主页：http://www.funshion.com/	
□下载：http://www.funshion.com/download/	

说明： 一款基于P2P的BT下载工具，它最大的特色在于可在下载的同时流畅观看相应视频内容，不会受到下载未完成的不完整文件的限制，省去了漫长的等待时间。软件支持RMVB、WMV、AVI等流行的BT影视下载格式，在播放时能完成其他软件所无法做到的快进、快退以及拖动等功能。Fun Player还很好地支持防火墙穿透，采用了高效的缓冲算法，保证了在线视频的流畅播放，不用再在电脑面前苦苦熬夜等待喜欢的视频下载了。

点评： 无论是什么下载工具，都存在一个问题——下载过程的等待时间。即使网络速度优化得再快，也只不过是缩短了等待时间——依旧需要等待。Fun Player用程序实现了对下载过程中不完整的文件进行流畅播放的功能，使得我们下载欣赏的漫长等待变成了不过几分钟的缓冲时间。为了让用户能看到更多自己喜欢的东西，软件在官方主页上提供了随时更新的精彩内容分类，采取了用户积分的方式鼓励更多的人投入到分享的快乐中来。

MSN聊天安全卫士——SafeMSN

□版本：v1.6	□大小：718kB
□授权：免费软件	□作者：safemsn
□平台：Win9X/2000/XP	
□主页：http://safe-net.cn/	
□下载：http://safe-net.cn/xz.htm	

说明： 一款为我们使用MSN工具聊天时，进行数据加密以防止被第三方窥视的小工具。和同类的加密工具需要聊天双方都共同安装的特性不同，SafeMSN只要想加密数据的一方安装，双方的聊天数据即得到了很好的保障。在双方进行文件的交换或共享时，软件能自动把我们传送的文件进行加密。同时软件还提供了阻止恶意添加网友的行为，阻止一段时间曾流行的添加流氓网友发送不良广告的事件。

点评： 曾流行过一款很有名的MSN聊天内容窃听工具MSN Sniffer，一时间让MSN聊天加密成了热门话题。明文的聊天内容非常容易被不法人士所偷窥，于是兴起了很多诸如SimpleLite等著名的加密工具。但这种工具的缺点是，不只我们自己，聊天的对象也必须进行

与MSN融为一体

安装。如果对方是个电脑新手的话，困难可想而知。SafeMSN最大特色是一方安装，你所有的聊友都是安全的了。在网站上提供了窃听软件的数据报告，让事实来证明加密的效果。

多点传输的文件共享器——FileMax

多点续传，极速文件共享

□**版本：**v1.30	□**大小：**470kB
□**授权：**共享软件	□**作者：**SA
□**平台：**Win9X/2000/XP	
□**注册费用：**28元	□**未注册限制：**30天试用期
□**主页：**http://www.comeonsoft.com/CH/index.htm	
□**下载注册：**http://www.softreg.com.cn/Detail.aspx?id=17743	

说明：一款用于在网络好友之间传送数据文件的小工具，软件能自动识别双方所处环境的网络类型，根据用户的局域网或互联网络的情况进行传输速度的优化。软件支持SOCK和HTTP的代理模式，如果你的IE有代理设置，软件能自动识别并使用它。在数据传输方面，它能智能判断文件是否断点并进行续传，同时支持多线程的传输方式，当一个共享文件体积过大时，软件会将它分成多块来进行传送，极大地节省了我们宝贵的等待时间。

点评：其实在绝大多数的聊天工具中都提供了相应的视频音乐文件的传送共享功能，但包括QQ、MSN等都没有对传输功能进行更深一步的挖掘，大多只是简单的传输和接收。如果遇到大文件传输或网络状况不理想，共享文件就成了一件很头疼的事情。FileMax专门为两者点对点文件传输量身定制，加上只有下载工具才有的多点传输功能，帮助我们挖掘出每一滴被闲置的宽带资源，达到最大的传送速率。唯一的不便的就是双方都需要安装它，不过对于有紧急传送需求的人们来说，470kB的软件体积也许根本算不上什么。

外出远行它来看家——AWU看家虎

□**版本：**v1.0	□**大小：**2.0MB
□**授权：**共享软件	□**作者：**啊呜软件
□**平台：**Win9X/2000/XP	
□**注册费用：**51元/通道	□**未注册限制：**1小时使用限制
□**主页：**http://www.awunet.com/	
□**下载注册：**http://www.awunet.com/mdownload.htm	

出门在外，它帮你看家

说明：一款利用普通摄像头即可实现网络远程视频监控的小工具，支持动态视频和音频的录制播放、远程视频的截图抓拍等功能。AWU提供了运动检测报警系统，当远程监视的图像如房间等有人走动或其他原因产生图像的变换，软件能自动检测到并向远程控制端发送详细的视频现场数据且播放声音警报。通过软件，我们还可将监控数据发送到指定的邮箱中，定时进行报告，以便在我们忙于其他工作时也能实时掌握远程的各种情况。

点评：经常在很多警匪电影大片中看到各种各样的监视器画面，监视器前的警员们紧紧盯着屏幕，防止飞天大盗的盗窃。然而现在这一切，通过我们普通的摄像头也能很轻易实现。如果你出门在外，用它来监视自己房子的一举一动，预防火灾小偷等事件，作为一个智能的小“看家虎”，是再方便不过了。当然，如果你有更专业的摄像头、视频卡等高级硬件，软件所能获得的视频图像就更加专业和清晰，更能领略到它所带来的魅力。

软件更新快报

圣诞将至，又是各个厂商争夺市场蛋糕的季节。如今圣诞的气氛越来越浓，平安夜街头处处也回响着祝福的声音。有句老话说：“兵马未动，粮草先行”，趁着圣诞的来临早作打算，推出新的特别版软件或促销活动，把握住这段时节的消费心理，祝软件开发者们能钵满盆溢。

Maxthon：外号“马桶”的著名多窗口IE浏览工具，版本升级至1.5.7 build 82，解决了一个设置浏览器功能的Bug和Vista下右键菜单的问题。推荐下载更新地址：http://cn.maxthon.com/chs/download.htm。

BitComet：高效稳定的BT下载客户端工具，版本更新至0.73，添加了调用杀毒软件检查病毒的功能，添加了单个任务上传下载限速的功能。推荐下载更新地址：http://www.bitcomet.com/doc/download-zh.htm。

Windows优化大师：保护你的系统安全，优化Windows速度性能的小工具，版本升级至7.61 Build 6.930，改进了流氓软件扫描引擎，增加了备份和还原功能。推荐下载更新地址：http://www.wopti.net/download.htm。

360安全卫士：一款安全类上网辅助软件，它拥有查杀恶意软件，插件管理，病毒查杀等功能，版本更新至2.0版。同时赠送价值320元的正版卡巴斯基V6.0杀毒程序半年期注册码。推荐下载更新地址：http://dl.360safe.com/setup.exe。

编者按： 以前很流行一种孤岛测试的游戏，我们现在出一个程序员的版本。假如把你抛到一个无人的小岛上住上一年，与世隔绝，不能上网和外界接触，每个人最多只能带3本书、5款软件，你会怎样度过？

本期《大众软件》联合网路科技进行孤岛测试，如果你要前往这样的孤岛，允许有一台电脑，你会怎样生活？带哪些书？哪些音乐？电脑中又要装哪些软件来让这孤独的一年变得充实呢？

本期话题：

程序员的孤岛

王小波说过，与世隔绝时的书就是要能磨人，所以如果去孤岛他会带一本数学习题集。所以书的话我选择一本计算机算法、一本数学习题集、一本程序语言教程。5款软件的话会选择Visual Studio/Photoshop/Office/3DMax和一款当时比较想玩的SLG（策略类）游戏，哈，不过十之八九会选择三国志系列。

——阿达系列软件作者 阿达

假如我去了孤岛，电脑里面会装播放器，编辑软件，还有编译程序，在孤岛里完成我的巨作，听听古典音乐和大海的声音，写出美丽的软件！

——软件《超级屏幕锁》作者 杨霓

3本计算机相关的书，5款和我研发方向类似的软件，我要考虑如何取长补短。书的话有《软件工程》《CSDN合订本》《delphi5开发人员指南》《寂寞沙洲冷》，游戏我只想安装CS。这个话题很有意义，因为我们程序员经常要承受寂寞和孤独，所以有必要看看大家如何调剂自己的生活方法。

——软件《BlackRose》作者 DongZhe

书，我会带些励志的；音乐嘛，轻音乐比较合适，让烦躁的情绪少一点；软件？我会考虑静下心来写一款好软件，毕竟孤独有时候也是一种奖励，可能出了这个岛就没有这个机会了。

——软件《学数学》作者 hantusoft

我要用日记软件，记下在孤岛这一年的所见所闻所感。最后，我们要用电子书制作软件，把这一年的生活编辑成一本书，放在网上发行，书名就叫《程序员的“孤岛”》。

——软件《eBookDream》作者 Webyouth

如果我要前往这样的孤岛，我希望带上：书——《内科学》《外科学》《vb.net编程》《射雕英雄传》；音乐——齐秦、谭咏麟、张国荣的；软件——Visual studio 2005、Word、《仙剑奇侠传》。

——软件《细胞冻存标本管理系统》作者 倪万茂

播客瑞士军刀锻造者

世界杯期间，有一个网友自制的搞笑视频，虚构了中国队夺得世界杯的故事。和胡戈的馒头一样，这个视频也非常火，给各个视频网站带来了很大流量的同时，也造成了网络的阻塞。这时候有个小伙子，我们称他为vidown，为这种断断续续停停播播的观看速度所困扰，于是决定开发一款软件，直接从网站上下载喜欢的视频，摆脱网速的苦恼，这款软件的名字就叫“维棠FLV”。

在线视频网站的火爆带动了一个新生族群的兴起——播客，他们用视频的方式来记录自己生活的点点滴滴、喜怒哀乐，前一阵子Google16亿美元天价收购播客站Youtube，也表明了这个行业的前途。

和很多站点一样，访问量即生命。对于这种可直接下载而不用在浏览器面前等候的工具，是不是会给播客站点造成相应的困扰呢？vidown认为，通过软件下载的方式实际上是减轻了服务器的负担。“如果用户在网站上观看一个视频，是要通过HTTP协议把它下载到浏览器的缓存目录里，维棠也是通过HTTP协议来下载FLV文件的。而用户缓存中的文件，随时都可能被清理，再次通过浏览器看的话，还是需要重新下载。”由于断断续续的网络速度和很多用户对自己喜欢的视频的收藏需要，vidown一时间受到了极大的欢迎。

不少网站担心有了这样的下载工具，用户就不会到他们的网站了。vidown表示同意这种看法，“但对一个网站来说，最重要的是黏住用户。播客网站的核心竞争力，应该在于提供一个好的展示和分享的平台，而不是作为视频内容的提供者。播客网站最需要黏住的是这些能分享自己作品的用户。有了他们，网站才能有源源不断的资源，才能吸引更多的用户。”vidown指出，有的网站一心想着自己拼凑一些甚至是擦边球的内容，寄希望于靠这些内容来吸引用户，“这样的网站应该是坚持不了多久的”。虽然只是开发软件，但对于网站，vidown也有很多自己的见解。

“目前还没有播客网站要求取消下载，如果将来有的话，我想我会尊重他们的意见。不过我还是重申，这款软件不会损害网站的利益，理由在上面都说了。”

市面上其实也有很多视频下载工具，但大多数都是以Web方式运作，为什么vidwon选择了桌面软件的方式呢？“就开发软件工具而言，桌面软件能做更多的事情。Web方式最明显的优点，就是不需要维护客户端软件。任何人，只要能上网，就能使用Web工具。还有一点就是Web方式更新比较方便，可随时升级。而桌面软件的优点就是功能强大、灵活，可实现更多的功能，可给用户更丰富多彩的使用体验。”开发时，vidown就分别针对要支持的网站实现一个分析函数，用来获取视频文件的下载地址。经过不断的摸索，总结出了一个自适应的算法，可在网站发生改版的情况下，不用更新客户端软件。

对于新功能方面，vidown告诉我们，近期将增加自动升级、多线程下载、失败自动重试等更加实用的功能，同时，还会增加对更多播客网站的支持。

AUTODESK®
3DS MAX® 8

立体之美

3DS MAX 8 基本创作实例（一）

Autodesk®

编者按：Flash造出的闪客一族在网络上大放异彩，一时间人人都会Flash的简单制作。正在闪客红火之际，有一部分人已不满足于追随潮流而是要走在最前，更不满足于2D画面的表现形式，开始追求3D画面。制作3D动画最常用的工具就是3DS MAX，我们将在后面几期中简单介绍3DS MAX的应用。

镂空的地球效果在影视片头中经常用到，诸如中央电视台的新闻30分、新闻联播的片头都使用了这一特效。笔者利用3DS MAX 8中的Double Sided（双面材质）和Opacity（不透明贴图）制作镂空的地球效果，虽然制作过程简单，但表现的效果却是令人刮目相看的。下面就让我们一起制作吧。

■河北 张新奎

一、制作模型

1.执行3DS MAX 8程序，单击顶视图使其成为当前视图，单击右侧工具栏中的Create（创建）命令面板，选择下方的Geometry（几何体）按钮，保持下拉选项栏中为Standard Primitives（标准物体），进入三维基本物体创建面板，如**图1**所示。

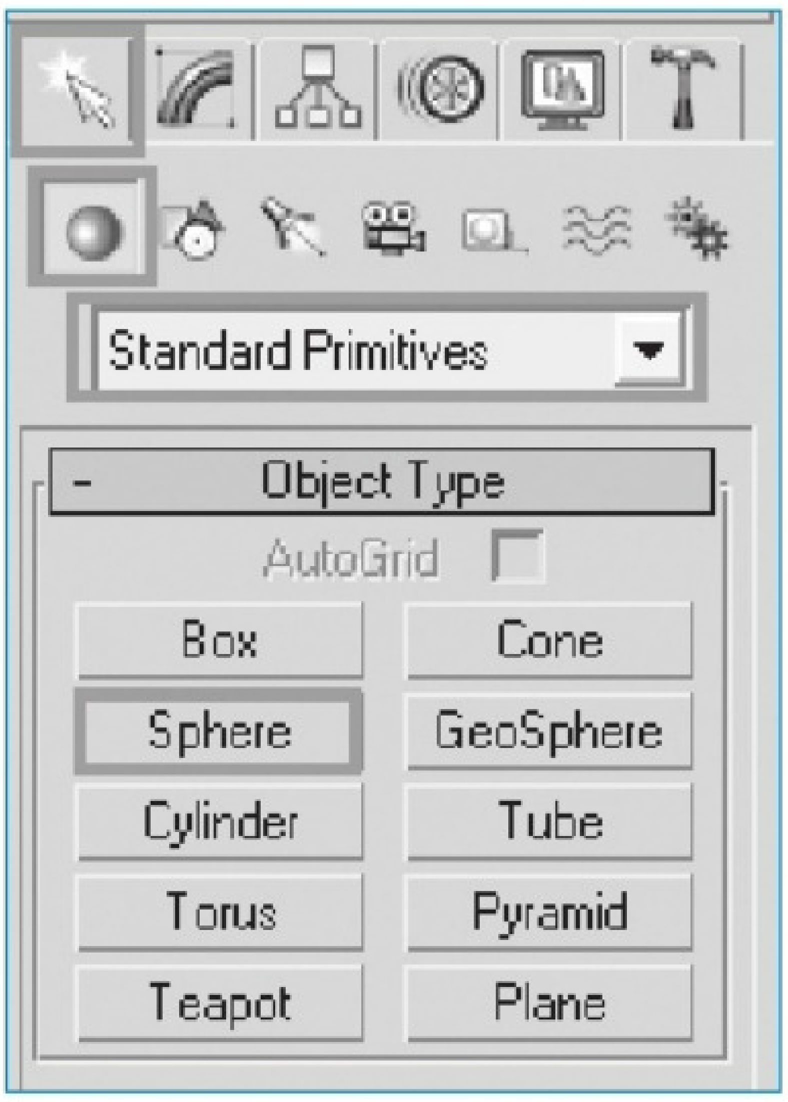


图1

2.在Object Type（物体类型）选项框中选择Sphere（球体）按钮，

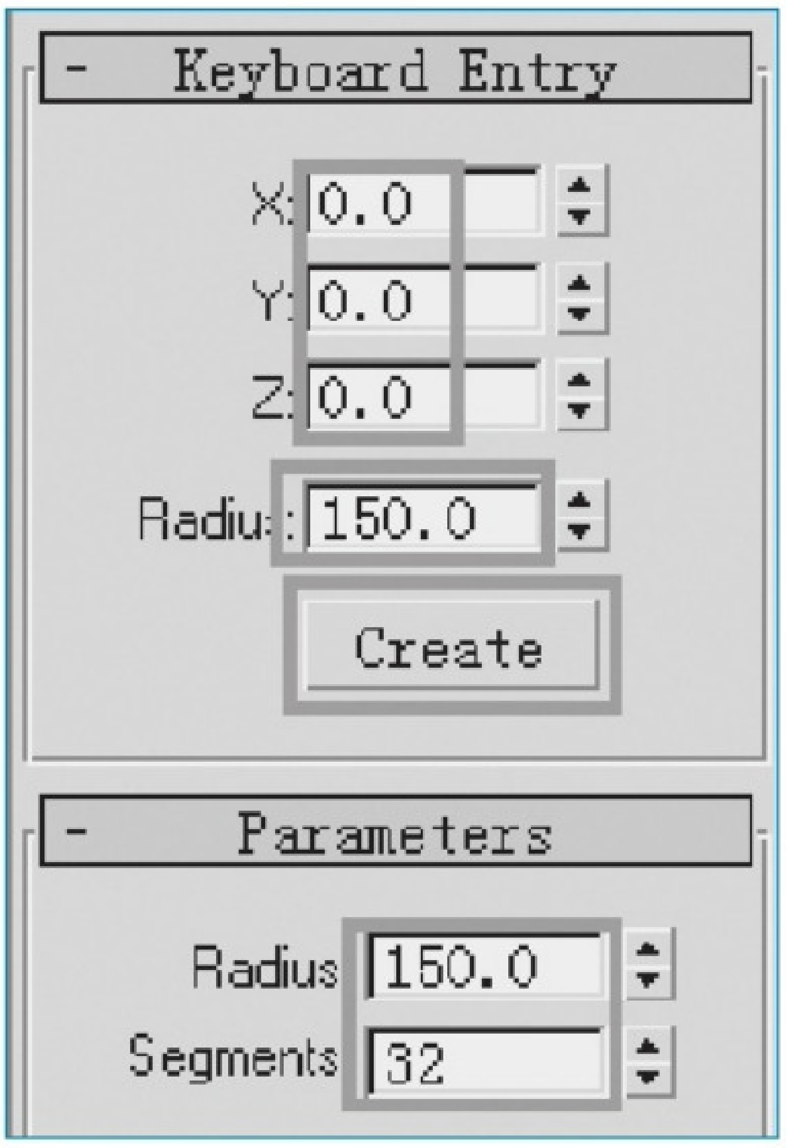


图2

将其下的Keyboard Entry（键盘输入参数）选项中的X、Y、Z都设为0，Radius（半径）设为150，Parameters（参数）选项下的Segments（段）设为32，如**图2**所示，单击Keyboard Entry选项中的Create按钮，创建一个球心位置为（0，0，0）的地球原始模型。利用同样的方法制作另外一个球体，其Radius设为148。

3.单击右侧工具栏中的Create命令面板，选择下方的Shape（形状）按钮，保持下拉选项栏中为Splines（线条），进入二维基本物体创建面板，如**图3**所示；在Object Type选项框中选择Circle（圆）按钮，将其下的Keyboard Entry选项中的X、Y、Z

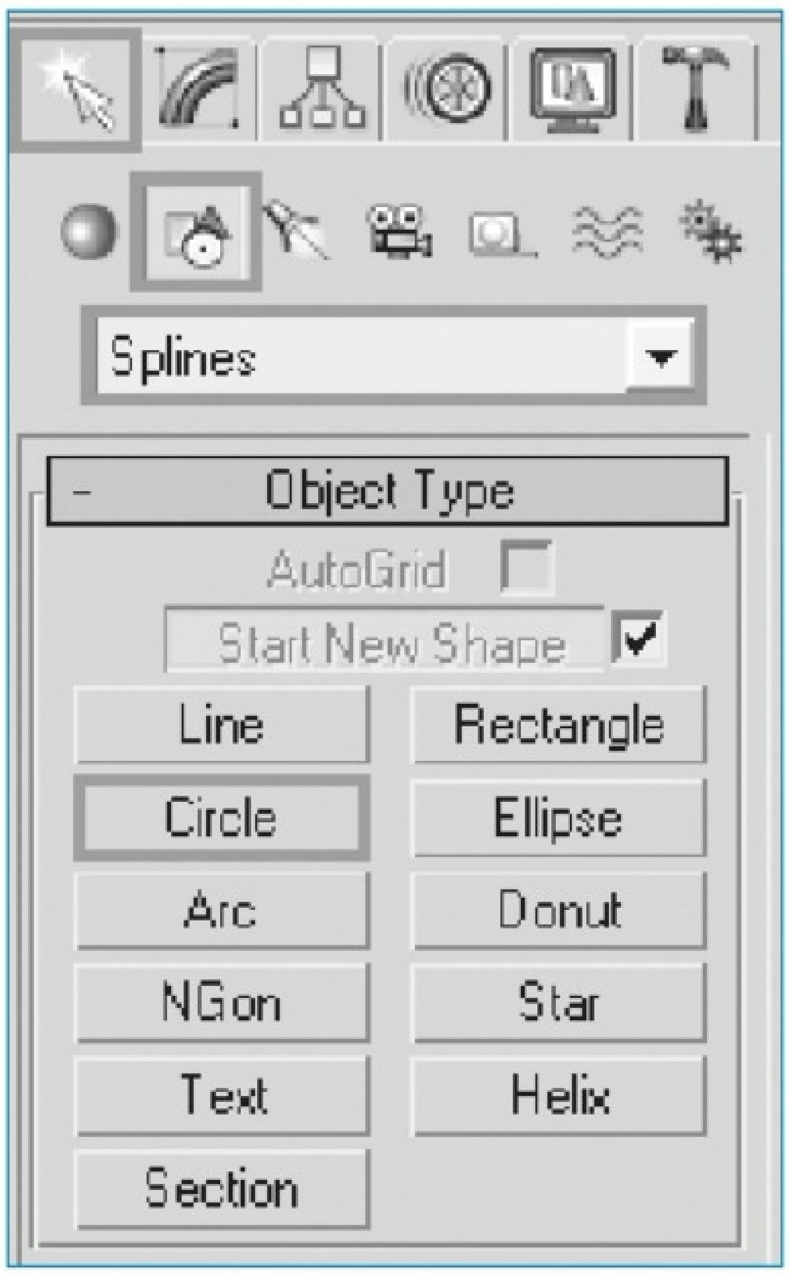


图3

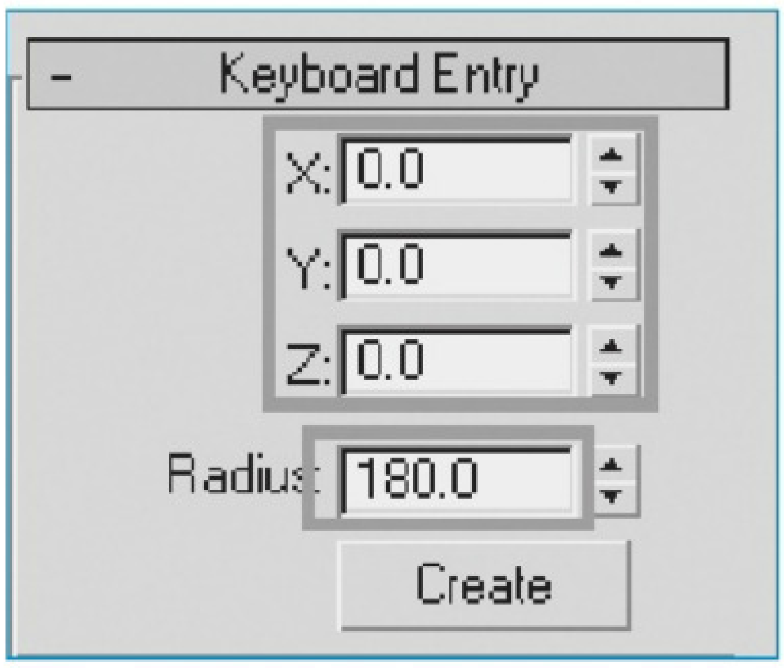


图4

都设为0，Radius设为180，如**图4**所示，单击Keyboard Entry选项中的Create按钮，创建一个圆心位置为（0，0，0）的圆线。

4.单击常用工具栏中的Select and Move（选择并移动）按钮，在顶视图中选中圆线，单击右侧工具栏中的Modify（修改）命令面板，单击Modifier List（修改列表）选项后的下拉按钮，选择下拉菜单中的Extrude（拉伸）选项，将其下的Parameters选项中的Amount（大小）设为50，同时去掉Cap Start（盖）和Cap End（底）选项，如**图5**所示，将圆线拉伸为圆面。

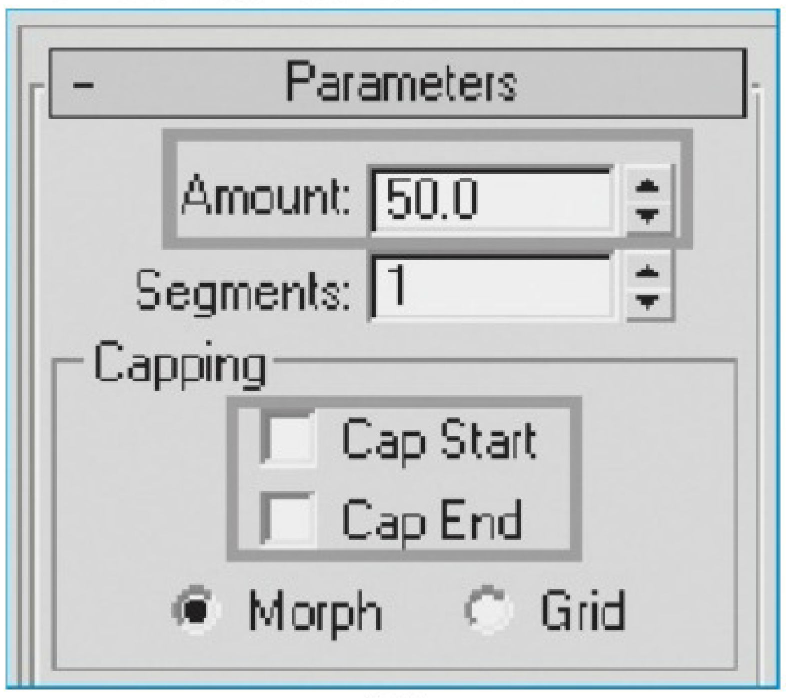


图5

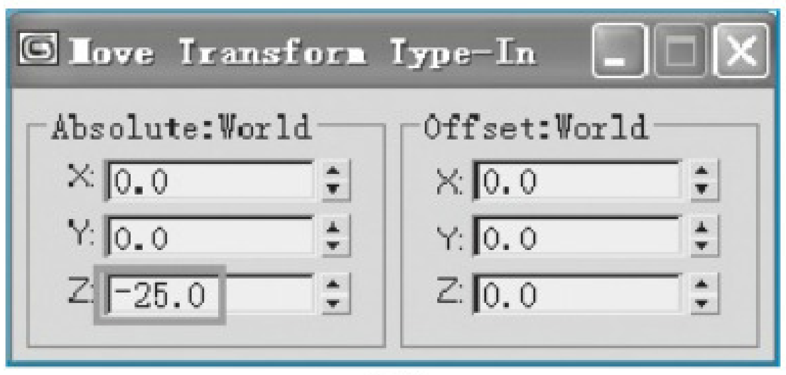


图6

5.单击Tools（工具）菜单下的Transform Type-In（输入变化框）选项，或使用快捷键F12，弹出Move Transform Type-In对话框，将Absolute World（绝对坐标）选项中的Z设为-25，如**图6**所示，调整圆面的位置。

通过以上7步制作了本例的模型，如**图7**所示，由于小球体在大球体的内部，所以只能看到大球体和圆面。

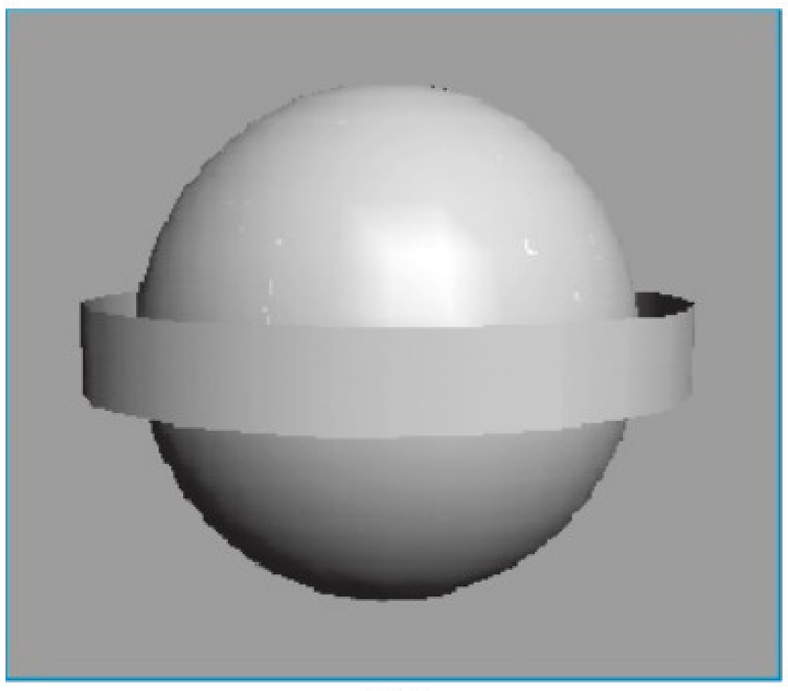


图7

制作模型

通常简称为建模，是3DS MAX进行工作的第一步，不管是制作静态的效果图，还是动态的三维动画，这一步都是至关重要的。

3DS MAX中的建模方式很多，最主要的方法有以下4种。

1.创建基本几何体

该建模方式可直接在3DS MAX中实现，通过相应的操作可直接建立三维物体和二维物体，比如长方体或圆线，同时3DS MAX还集成了一些功能，可对基本几何体进行适当的编辑，比如本例中的Extrude功能，将圆线拉伸成了圆面。

2.布尔建模

该建模方式是将已有的两个模型进行布尔运算后生成新的模型，包括并运算、交运算以及减运算。

3.放样建模

该建模方式是通过建立一个或多个放样截面和一个放样路径的形式，使放样截面按照放样路径进行变化的建模方式。

4.面片建模

该建模方式是一种通用的建模方式，其功能非常强大，一般用来建立非常复杂的模型，比如人体模型，它是将模型的表面分成若干个小三角形面进行细致的调节，从而形成复杂模型，该建模方式对制作人员的素质和计算机的硬件配置要求很高，所以只有在制作比较大型的作品时才大量使用。

二、赋予模型材质

1.选中内部的球体，单击视图下方的Selection Lock Toggle（选择锁定）按钮，或使用快捷键Space（空格键），如**图8**所示，锁定选中的内部球体。单击Rendering（渲染）菜单下的Material Editor（材质编辑器）选项，或使用快捷键M，弹出Material Editor对话框，选择第一个材质小球，如**图9**所示。打开Shader Basic Parameters（明暗基本参数）卷展栏，单击其下的下拉按钮，选中Metal（金属）选项，勾选Wire（线框）选项，其参数及效果如**图10**所示。

图8

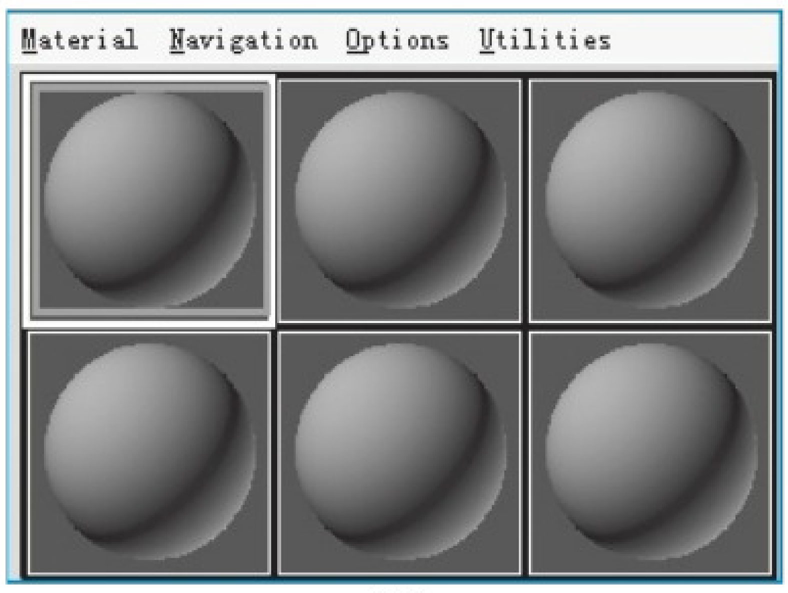


图9

图10

2.单击Metal Basic Parameters（金属基本参数）前的“+”，打开其卷展栏，单击Diffuse（漫反射）后的颜色框，弹出Color Selector（色彩选择框）对话框，将RGB值设为250、220、30，如**图11**所示，单击Close（关闭）按钮。将Specular Highlights（高光）选项卡中的

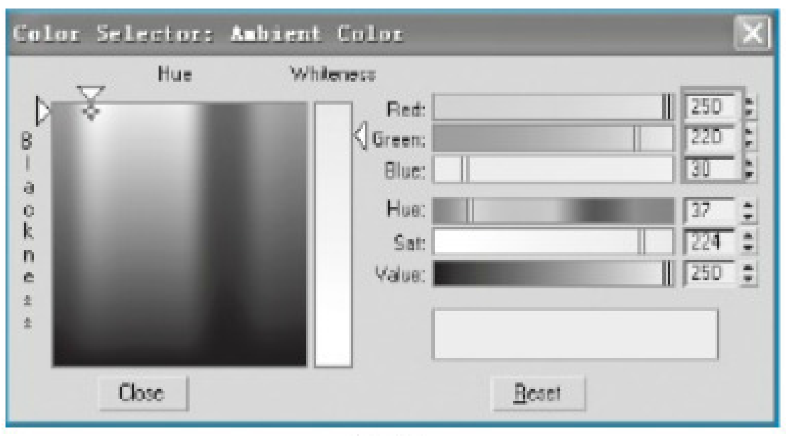


图11

Specular Level（高光度）设为50，Glossiness（光泽度）设为10，如**图12**所示。单击Assign Material to Selection（赋予材质）按钮，如**图13**所示，将编辑好的材质赋予内部的球体。

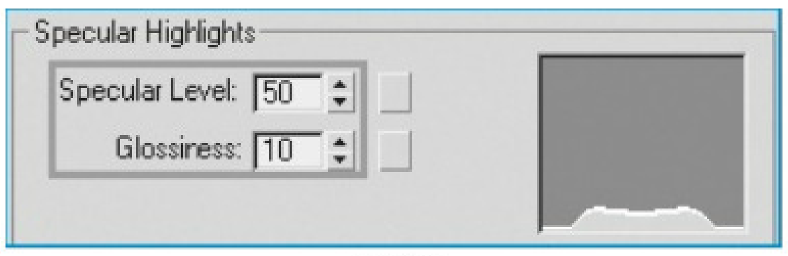


图12

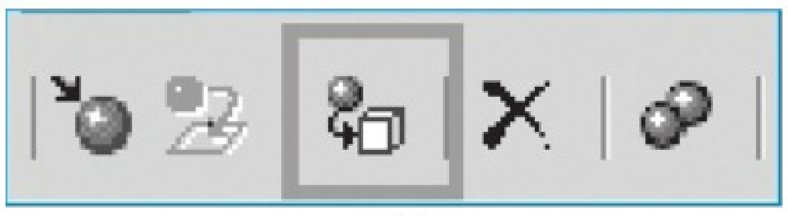


图13

3.单击视图下方的Selection Lock Toggle按钮，或使用快捷键Space，为内部球体解锁。选中外部球体，再次使用快捷键Space，锁定选中的外部球体，使用快捷键M，弹出Material Editor对话框，选择第二个材质小球，单击Standard（标准）按钮，弹出Material/Map Browser（材质贴图浏览框）对话框，如**图14**所示。鼠标双击列表中的Double Sided选项，添加Double Sided材质效果，如**图15**所示。

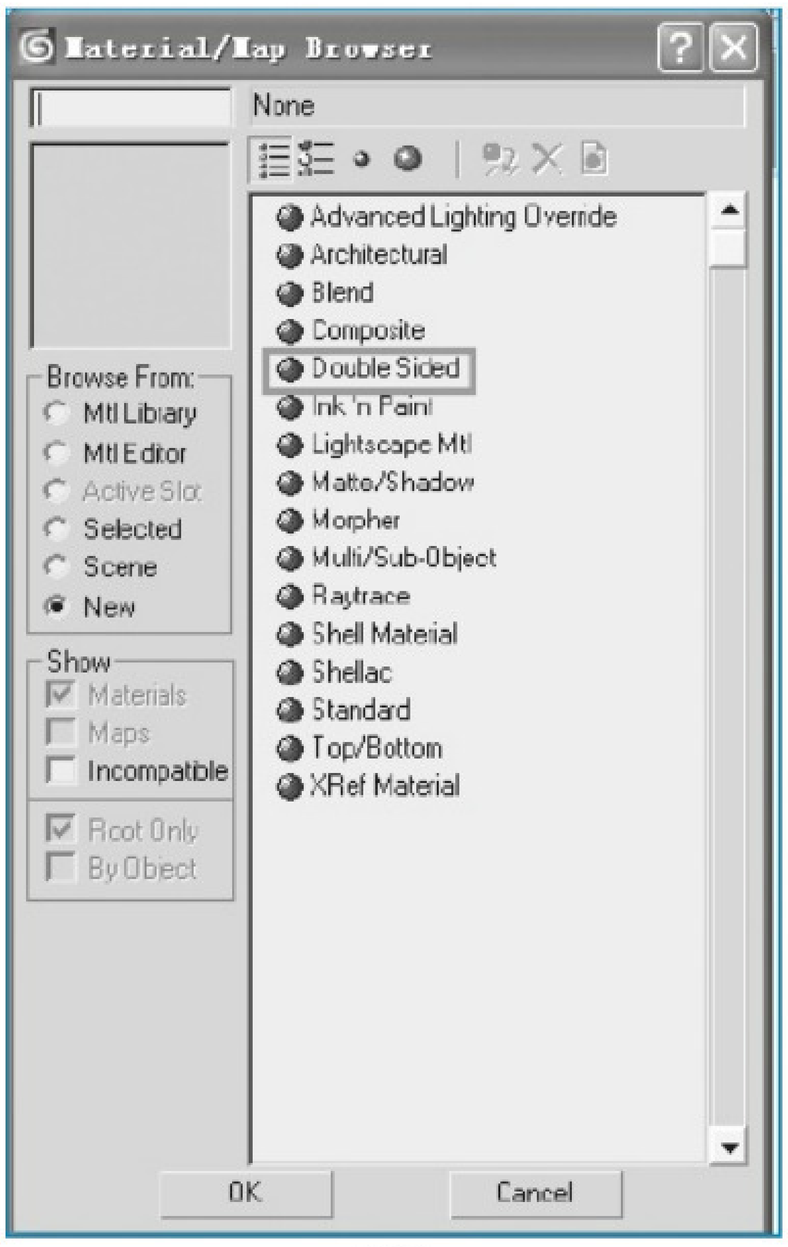


图14

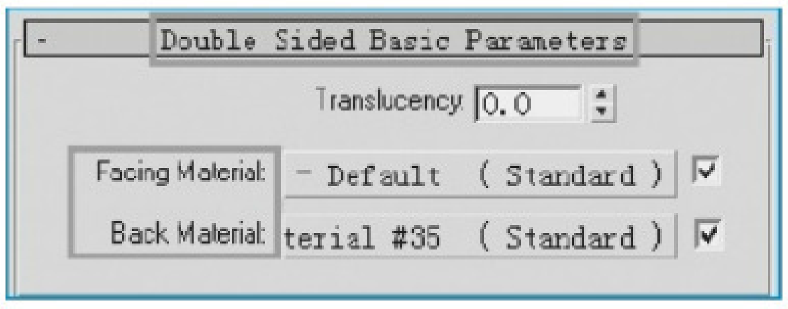


图15

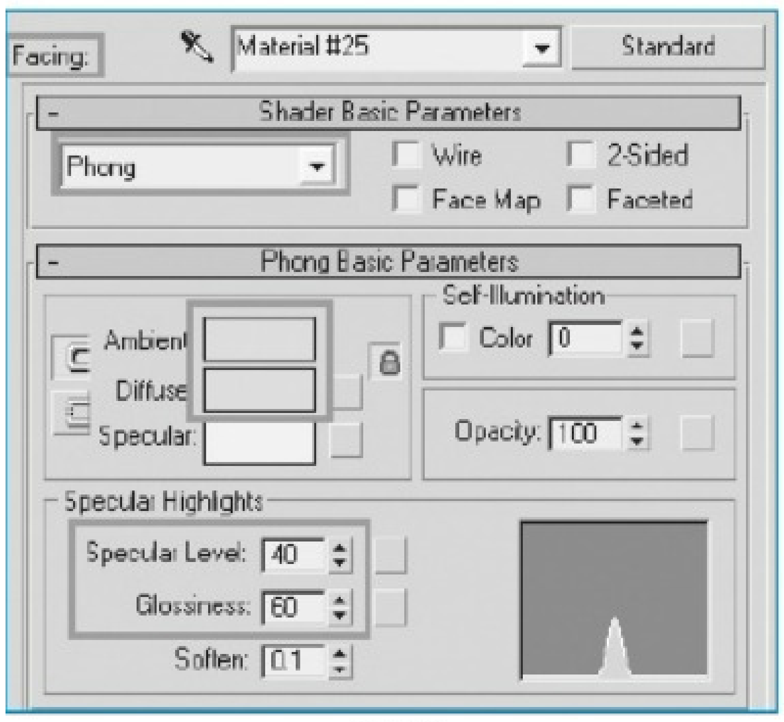


图16

4.单击Facing Material（面材质）右侧的长条按钮，进入下一级材质编辑界面，单击Shader Basic Parameters卷展栏中的下拉按钮，选中下拉选项中的Phong（方氏）选项，将Phong Basic Parameters（方氏基本参数）选项框中的Diffuse的RGB值设为200、210、120，Specular Highlights中的Specular Level设为40，Glossiness设为60，如**图16**所示。

5.展开Maps（贴图）卷展栏，单击Opacity贴图右方的长条按钮，弹出Material/Map Browser对话框，双击列表中的Bitmap（图片）选项，弹出Select Bitmap Image File（选择图片）对话框，选择如**图17**所示的黑白地图，单击“打开”按钮。

图17

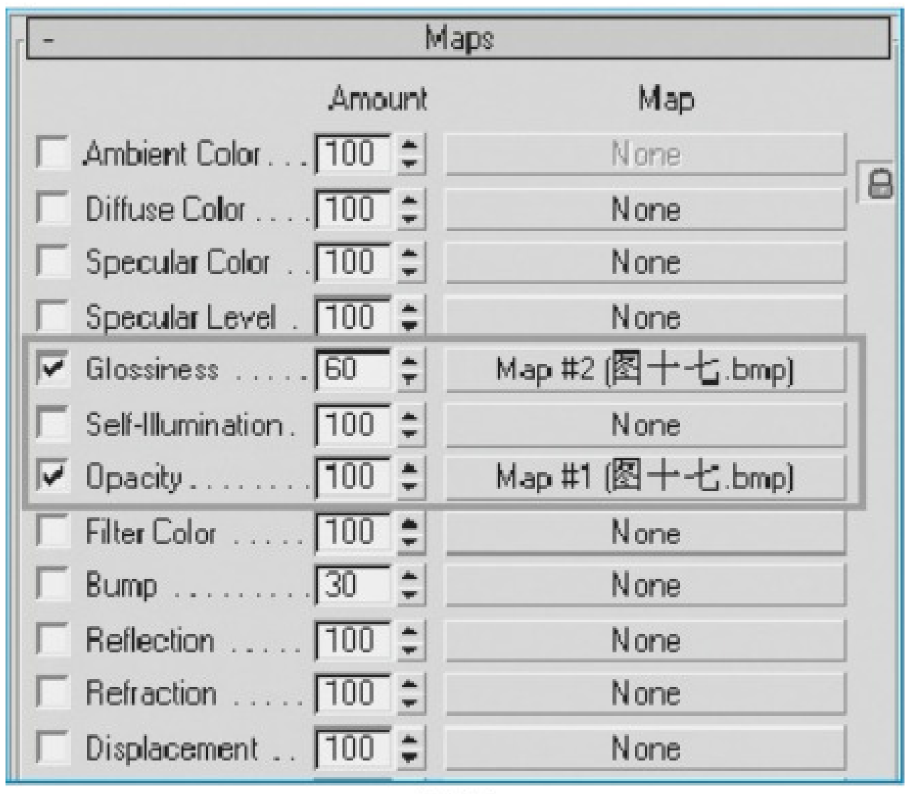


图18

6.单击Material Editor对话框中的Go to Parent（回到上一级）按钮，返回上一级材质编辑界面，将Opacity后的贴图用鼠标拖到Glossiness（光泽贴图）上，选择弹出对话框中的Copy选项，单击OK按钮，并将其后的参数设为60，如**图18**所示。

7.单击Go to Parent按钮，返回上一级材质编辑界面，用鼠标将Facing Material后的贴图拖到Back Material（背面材质）上，选择弹出对话框中的Copy选项，单击OK按钮，单击Back Material后的长条按钮，进入下一级材质编辑界面，将Phong Basic Parameters卷展栏下的Diffuse的RGB值设为110、80、10，Specular Highlights选项卡中的Specular Level设为0，Glossiness设为10，其参数及效果如**图19**所示。单击Assign Material to Selection（赋予材质）按钮，将编辑好的材质赋予外部的球体。

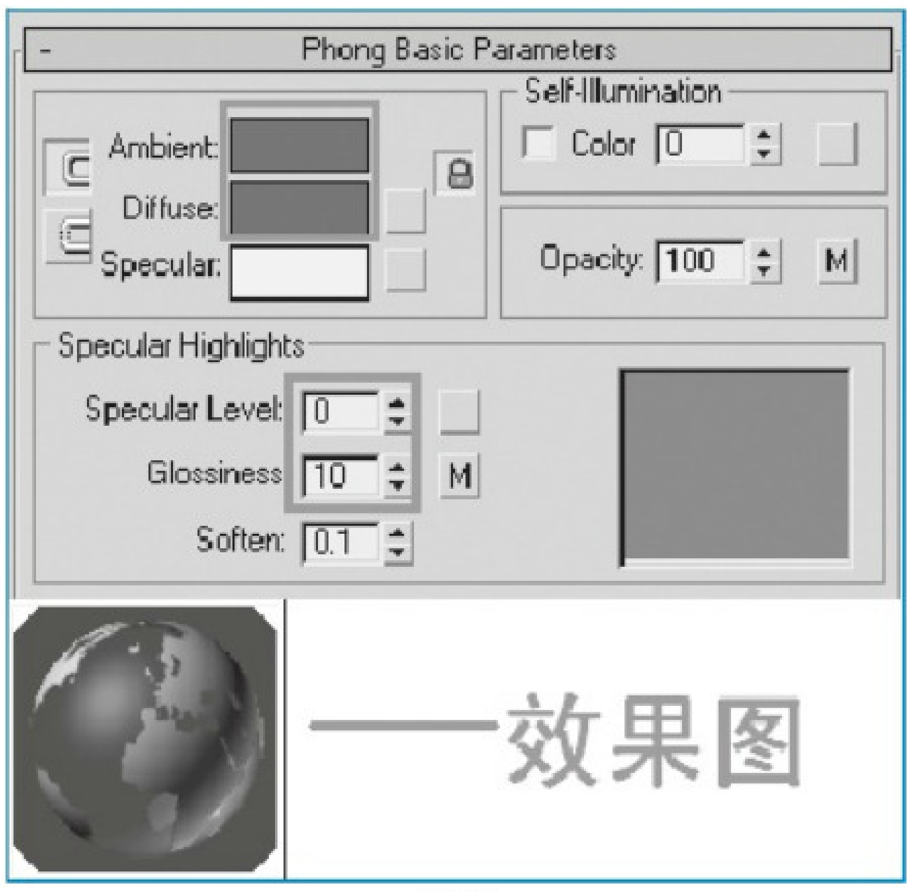


图19

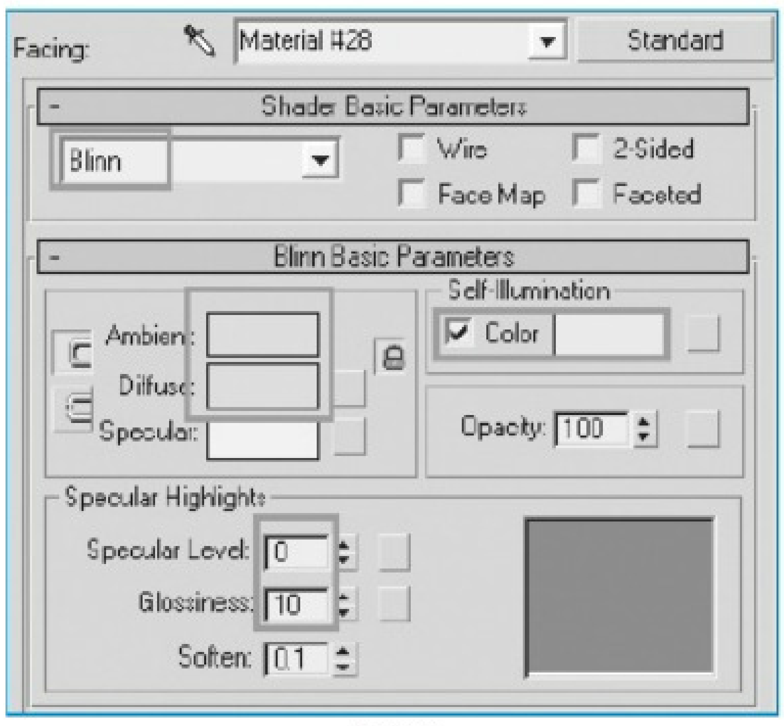


图20

8.单击视图下方的Selection Lock Toggle按钮，或使用快捷键Space，为外部球体解锁，选中圆面，再次使用快捷键Space，锁定选中的圆面，选择第三个材质小球，同样使用Double Sided材质，单击Facing Material右侧的长条按钮，进入下一级材质编辑界面，单击Shader Basic Parameters卷展栏中的下拉按钮，选中下拉选项中的Blinn（宾氏）选项，将Blinn Basic Parameters（宾氏基本参数）卷展栏中的Diffuse的RGB值设为200、210、120，勾选Self-Illumination（自发光）选项，单击其后的颜色条，将其RGB值设为240、220、50，Specular Highlights中的Specular Level设为0，Glossiness设为10，如**图20**所示。

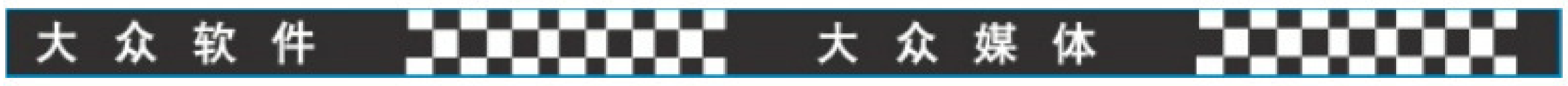


图21

9．展开Maps卷展栏，单击Opacity右方的长条按钮，弹出Material/Map Browser对话框，双击列表中的Bitmap选项，弹出Select Bitmap Image File对话框，选择如**图21**所示的图片，单击“打开”按钮，单击Go to Parent按钮两次，返回最上级材质编辑界面。用鼠标将Facing Material后的贴图拖到Back Material上，选择弹出对话框中的Copy选项，单击OK按钮，单击Back Material后的长条按钮，进入下一级材质编辑界面，将Blinn Basic Parameters卷展栏下的Diffuse的RGB值设为160、180、20，取消Self-Illumination选项，单击Assign Material to Selection按钮，将编辑好的材质赋予圆面。

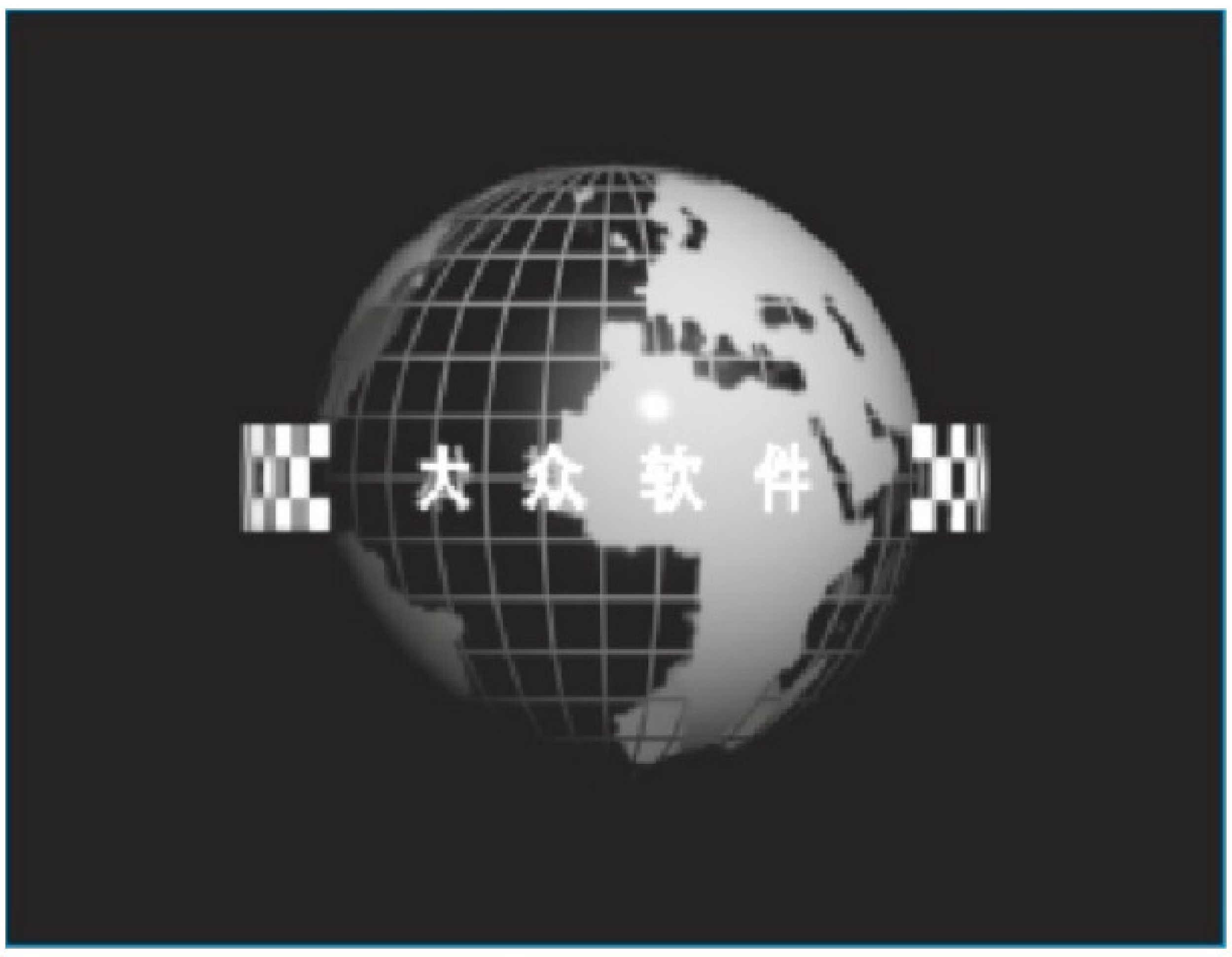


图22

使用快捷键F9进行快速渲染，其效果如**图22**所示。

三、制作动画

将当前帧滚动条拖至第一帧，单击动画面板中的Toggle Auto Key Mode（录制关键帧动画）按钮，将当前帧滚动条拖至最后一帧，将圆面设置为逆时针旋转半周，两个球体同步顺时针旋转1/4周，再次单击Toggle Auto Key Mode按钮，设置好动画效果。

单击Rendering菜单下的Render子菜单，或使用快捷键F10，弹出Render Scene（场景渲染）对话框，设置相应的参数，如**图23**所示，单击Render按钮，渲染成动画。

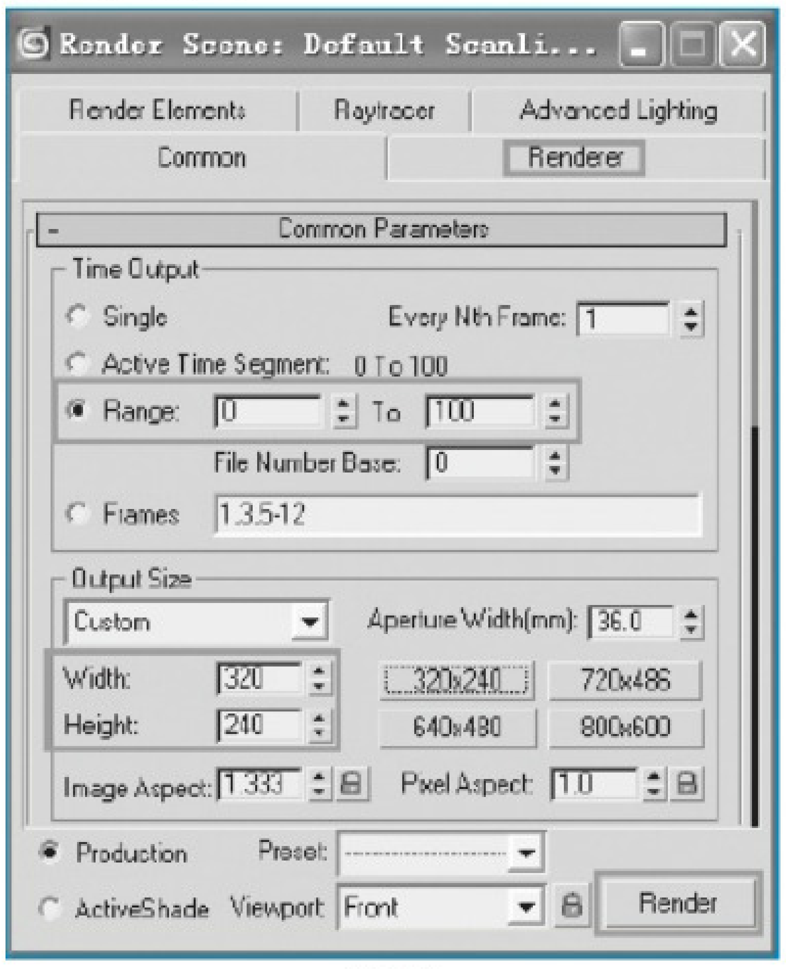


图23

提示

这里使用的Double Sided不同于材质编辑编辑器中Shader Basic Parameters卷展栏下的2-side选项，Double Sided的两个面的材质可使用不同的材质，而2-side选项中的两个面的材质是一致的，Opacity则可将灰度贴图中的黑色区显示透明效果，白色区显示不透明效果，这些效果需要大家在实践中不断地灵活应用。

什么是材质

3DS MAX中的材质都是由标准材质构成的，构成标准材质的元素分为物理特性和贴图特性。

在标准材质的物理特性中包括模型的颜色、透明度、高光曲线，是否双面材质、是否线框材质、是否自发光等，本例就使用了双面材质，而标准材质的贴图特性中则包括11个贴图通道，如图18所示，这些贴图通道中使用的贴图影响到材质表面的纹理、反射、折射等特性。在贴图通道中使用的贴图类型有很多种，大多数类型是可通过参数的调整产生不同的纹理效果，比如木纹、砖等贴图类型。除此之外还可使用图片文件来改变材质的表面纹理，而反射、折射、光线追踪等贴图类型可影响到材质的物理特性，使物体产生反射、折射等效果，本例使用了不透明贴图。

应用心得

编者按： 又到年关了，现在征求一下读者朋友对本年度“应用心得”栏目的意见和建议，请发送到say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

■ 浏览器也玩一拖二——小记X浏览器
■ 让WinRAR实现自动备份功能
■ 普通人的网络备份梦想
■ 给U盘穿上个性的外衣

浏览器也玩一拖二——小记X浏览器

■辽宁 金色铁锚

现如今，浏览器可谓百花齐放，IE、FireFox、Maxthon、Opera等，每款浏览器都有其自身特色，都有不少用户群。但是，真正具有双“核心”，能玩一拖二的却没有。在这里笔者向各位推荐一款新浏览器——X浏览器（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/46765.htm）。“X浏览器”同时具有IE和FireFox双核心，在使用过程中可自由切换，一举解决了浏览器核心问题，同时也吸纳其它第三方浏览器的优点，实为实用性非常强的浏览器软件。

X浏览器是一款绿色免安装软件，下载完毕，解压后得到一个自解压文件，双击将文件释放到任意目录，双击其中的“xplorer.exe”即可启动X浏览器。不过，为了方便，建议右键单击，选择“发送到”→“桌面快捷方式”，这样即可在桌面上建立一个快捷方式，以方便使用。下面笔者不再多介绍浏览器的使用方法，仅介绍几个特色应用。

实例1：IE、FireFox一键切换

启动“X浏览器”，明眼的用户立即可以看到它的操作界面与FireFox颇为相似，具有多标签操作方式，用户完全可以无师自通，快速上手。默认情况下，X浏览器采用FireFox核心，在杜绝木马程序、防范恶意插件以及广告过滤方面都有出色的表现，大大方便了用户的上网冲浪。如果要切换为IE核心，那么，只需单击右下角的“FireFox”标志将其切换为IE标志即可（**如图1**）。切换为IE核心的方法可应对一些特殊情况，在某些页面在FireFox核心下显示不正常时，十分有效，因为大多数网页都是基于IE开发的。

图1

实例2：生活百事通

我们并非生活在真空中，身边的天气、列车时刻、航班等信息与我们密切相关，并时常要在网络上查询，十分麻烦。利用X浏览器就简单了，在其菜单栏的右侧有一个工具栏，单击其中的“工具”文件夹，在其下的列表中有“天气预报、航班、列车时刻、邮编电话、IP地址”等工具可供选择使用，现在要查找这些信息就简单多了。另外，其还自带新闻、科技、娱乐、读书、博客、下载等数个频道，方便新手上网使用。

实例3：方便的网络图文采集管理

上网冲浪过程中，我们总是希望将自己遇到的心仪的文字、图片保存下来，通常采用的方法都是复制+粘贴，不但效率低下，而且遇到加锁的网页就无能为力了。利用X浏览器就可以轻松搞定，X浏览器自带了“网文快捕”功能，方便用户随时保存和查看收藏的网页、文章和图片等。单击菜单栏的“工具”→“网文快捕”命令，打开“网文快捕”侧边栏，点击“新建文件夹”按钮创建一个文件夹，重命名为“冲浪文摘”。以后，在冲浪过程中，发现自己需要的的文本或图片后，就可以按以下方法快速保存需要的内容。

图2

1.保存网文

选取文章内容，然后右键选择“获取所选内容”→“选择文件夹”，在打开的对话框中，选择我们此前建立的“冲浪文摘”文件夹，即可将所选内容保存到“冲浪文摘”中。

2.保存选取的部分文本

首先点击“网文快捕”侧边栏中的“新建便签”按钮，新建

一个便签。然后选中需要的文本片段，直接拖放到左侧新建的便签上即可。

3.保存图片

保存图片的方法更为简单，直接将图片拖放到左侧“冲浪文摘”中即可。以后只须在“冲浪文摘”中点击文件名，即可在浏览器中直接查看文章内容，非常方便（**如图2**）。

实例4：下载工具随心定

FlashGet、迅雷、Net Transport是我们手边得力的下载工具，以前如果想在FireFox浏览器中使用，往往还需手动安装或设置，比较麻烦。而“X浏览器”已默认兼容这些工具，使用上也非常简单。在使用前需要定制下载工具，单击菜

图3

单栏的“工具”→“FlashGot”→“更多选项”，打开选项窗口。点击“常规”标签，在“下载管理器”下拉列表中，有众多下载工具，我们只需选择自己喜欢的且系统中已安装的下载工具，如“FlashGet”，点击“确定”即可（**如图3**）。以后当需要下载资源时，可在链接上单击右键，选择“FlashGot”→“使用FlashGot下载此链接”即可自动调用此前指定的下载工具进行下载。

实例5：大家齐心来搜索

在上网过程中我们经常要利用百度、Google搜索自己需要的资料，通常情况下，都需要首先打开相应的搜索引擎页面，输入关键字进行搜索。在X浏览器中就简单多了，在页面中通过鼠标拖拉选中欲搜索的关键字，然后右键单击，选择“在网页中搜索***”命令，即可自动调用默认搜索引擎进行搜索。如果对当前搜索引擎的搜索结果不满意，那么还可使用其它引擎进行搜索。方法是单击地址栏

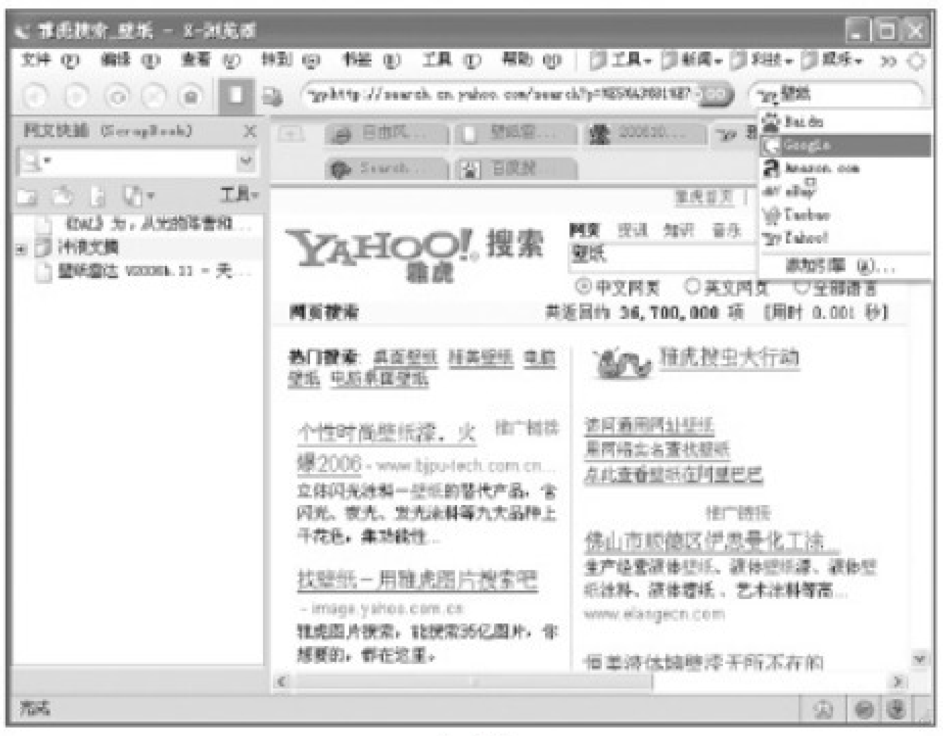


图4

后面的搜索引擎下拉列表，从中选择自己需要的搜索引擎，有“百度、Google、Yahoo”等数个搜索引擎可选（**如图4**）。如果你喜欢的搜索引擎不在其中，可单击“添加引擎”命令进行添加。选择好自己需要的搜索引擎后，选页面中的搜索关键字，直接拖放到搜索文本框中即可利用当前搜索引擎进行搜索。

实例6：先试听再下载

从网上查找下载自己喜欢的歌曲是经常做的一件事，有时候下载回来的歌曲，并不符合我们的口味，白白浪费了下载时间。如果当前歌曲可以在线试听，还好办，先试听再下载；如果没有呢？“X浏览器”可给网页中的所有歌曲加上试听功能，让我们做到先试听再下载。需要试听网页中的歌曲时，单击右下角的小猴子图标，这样当前

图5

网页中的所有歌曲下载链接都会显示一个“播放”按钮（**如图5**），点击即可实现歌曲试听，如果觉得好听，再按常规方法下载即可。

1GB内存的电脑不能休眠问题解决

■山东 贾培武

近日，办公室中新添置电脑一台，配置了高达1GB的内存，很受大家喜爱。然而在使用过程中，大家发现这台电脑不能被置于休眠状态。每当尝试将计算机置于休眠状态时，总是收到“系统资源不足存在来完成API”的错误信息，只有重新启动电脑。办公室里的“大侠”们都摇头晃脑，不知其所以然。后来，笔者以“系统资源不足存在来完成API”为关键字进行搜索，居然发现了个中原因。

原来，在Windows XP SP2系统中，当计算机使用1GB或更多内存（RAM）时，通常出现不能够休眠的问题。据微软称，此问题发生在Windows XP SP2中，原因是Windows内核电源管理器无法获取休眠所需的内存资源。原来，电脑休眠是需要分配一段连续的物理内存，当超过1GB的大内存长时间使用后，因为无法分配足够大的连续物理内存供休眠使用而导致无法休眠。针对此问题，微软提供了一个补丁程序（下载地址：http://download.microsoft.com/download/1/f/6/1f60fc54-9d1f-4402-9d8b-e9fb6f884160/WindowsXP-KB909095-x86-CHS.exe）。

当然，当内存在1GB及以上时，Windows XP SP2不能够进行休眠，这实际上是产品的一个Bug，在大容量内存已日渐普及的今日，出现这样的Bug实属不该。好在微软算是及时地推出了补丁程序，也算给大家一点交待吧！

给U盘穿上个性的外衣

■陕西 肖冰

平时使用U盘的过程中我们总是会看见一个呆板的盘符，既没有新意又没有个性。于是开始了我们的DIY之路：给U盘制作一个漂亮、个性的外衣。

在DIY之前我们要选择好素材，在网上可很方便地找到许多个性图片（**如图1**）。

如何将这个图片“穿”在我们的U盘上呢？

图1

第一步：将这个图片的格式转换成“图标”（.ico）格式。

有的朋友也许会想到如Axialis IconWorkshop之类的图标设计软件，其实大可不必动用这些身材臃肿的大家伙，在这里我们可使用一款名为AveIcon的小软件。只需拖动图片到窗口中然后再拖回来，漂亮图片转眼之间就变成图标了。开始动手吧。

图2

执行AveIcon（**如图2**），然后把我们所选择的图片拖到AveIcon右边的方框里（**如图3**）。

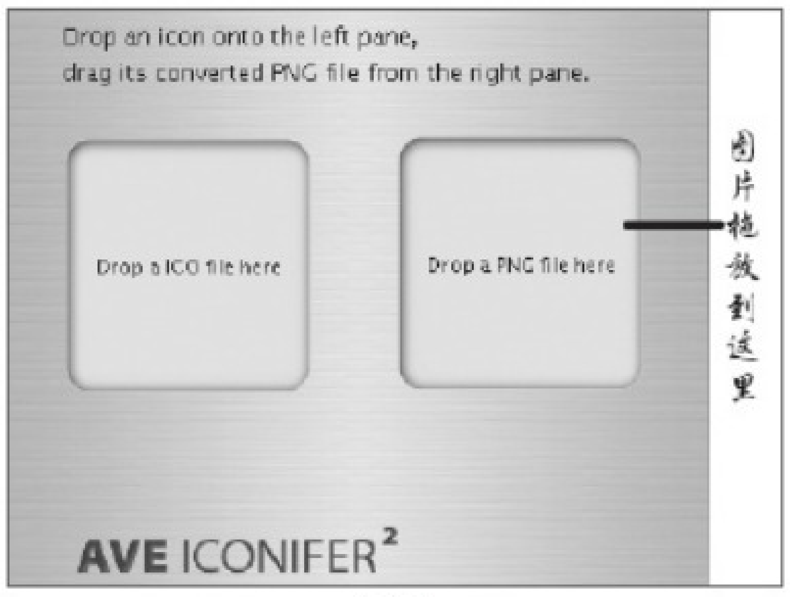


图3

拖放的瞬间AveIcon就已帮我们完成了任务，在AveIcon左边的方框里会出现和我们所选择图片相同的图片（**如图4**）。这时我们再把左边方框中的图片拖拽到桌面上（**如图5**）。

图4

图5

现在我们就已为U盘做好一件“外衣”了，怎么把它穿到U盘上呢。

第二步：把U盘插在电脑上，打开U盘，新建一个记事本文件，输入以下内容：

```
[autorun]
ICON=123.ICO
```

输入完以后将文件名改为autorun.inf（扩展名一定要是inf）并保存。

图6

第三步：回到我们的桌面上，找到刚才转换后的图标文件，并将它改名为123.ico。再将这个文件复制到U盘中。最后将U盘弹出，并重新插上，看到效果了吧（**如图6**）。现在，面对个性的盘符，我们的U盘是不是很与众不同呢？

妙用“顽固”文件夹保存机密数据

■河南 花的神明

对于保存在电脑上的重要文件，为了防止别人随意查看，通常的办法是使用专业的加密工具对其进行加密处理。但加密工具使用比较麻烦，如果能够在Windows建立一种既不能正常访问、又不能随意删除的特殊文件夹，并将重要的文件存放到其中，就能很好地保护重要数据的安全，同时操作起来简捷方便。

当在Windows中新建文件夹时，其名称中不能包含“\ / : * ? ” < > |”等特殊字符，否则系统将拒绝创建该文件夹。如在资源管理器中试图建立一个名为“Data\”的文件夹时，系统会弹出禁止输入特殊字符的提示。

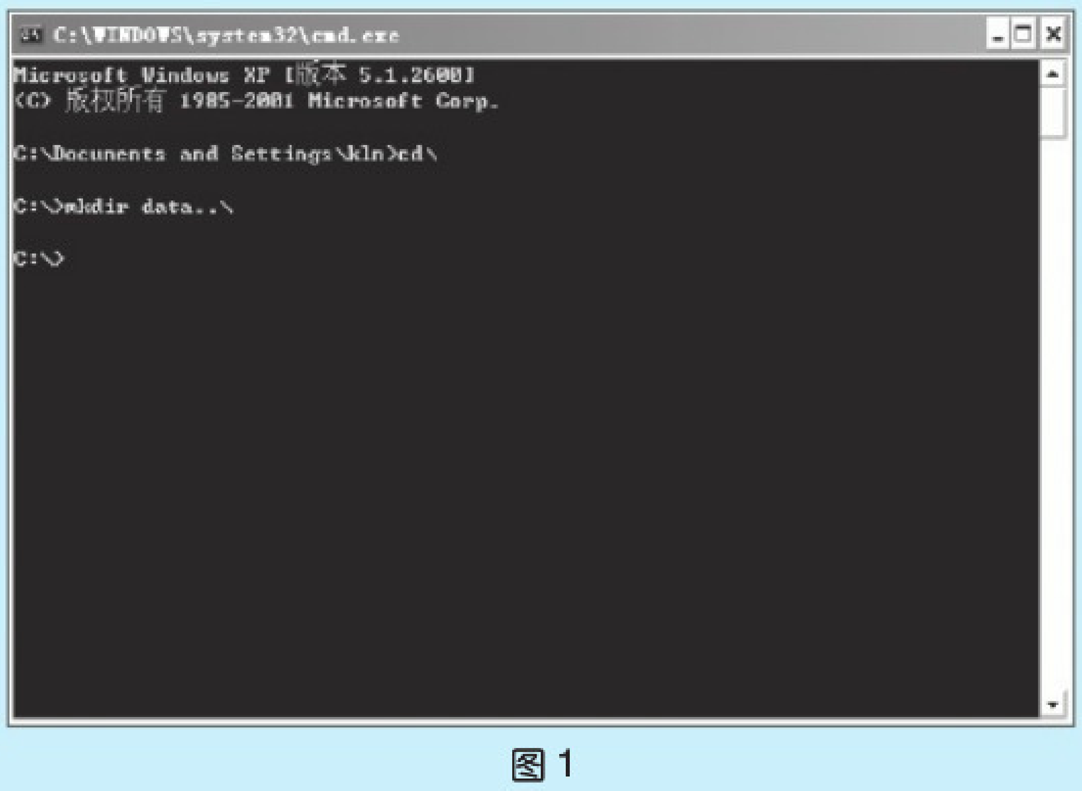


图1

基于上述原理，我们完全可以利用特殊字符巧妙地建立“顽固”文件夹。在“开始”→“运行”中输入“cmd.exe”，回车后打开CMD窗口，为了便于说明，这里假设已将当前路径切换到了C盘根目录下。

在CMD窗口中执行命令行“Mkdir Data..\”（**如上页图1**，注意不含引号），之后打开资源管理器，就会发现在C盘的根目录下建立了一个名为“Data.”的文件夹。当双击试图打开该文件夹时，系统会弹出“C:\Data.引用了一个不可用的位置”的错误对话框，禁止进入该文件夹。当试图删除该文件夹时，系统会弹出“无法删除 文件：无法读原文件或磁盘”的警告对话框（**如图2**），造成无法正常删除该文件夹的现象。为什么对于此类文件夹不能正常操作呢？实际上，利用上述命令建立的“C:\Data.”文件夹，其名称中包含了一个特殊字符“\”，在资源管理器中是不会显示该特殊字符的。“C:\Data.”文件夹的完整路径其实是“C:\Data..\”，但在资源管理器中，实际显示的却是“C:\Data.”。当用户试图访问该文件夹时，系统会错误地认为所要操作的对象是C盘根目录下的“Data.\”文件夹，而“Data.\”这个文件夹是不存在的，其名称格式在Windows中是绝对不允许的，因此会造成无法访问“C:\Data.”文件夹的情况。

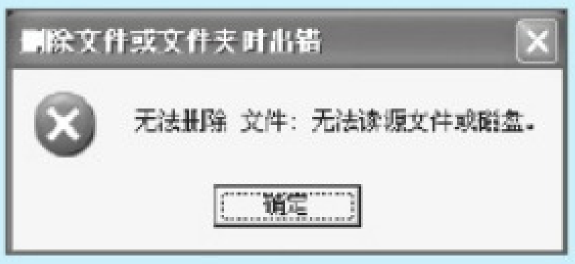


图2

按照“Mkdir+空格+文件夹名称+..\”的命令行格式（实际执行时不包含“+”和引号），你可在任何路径下自由建立与之相仿的特殊文件夹。

利用这种特殊文件夹在通常情况下不可访问的特点，如果将重要文件保存到其中，那么别人就无法查看其中的重要文件，也无法将该特殊文件夹删除。这在很大程度上保证了数据的安全。那么我们该如何存取该特殊文件夹中的内容呢？操作方法其实很简单，以上述“C:\Data.”文件夹为例，在“开始”→“运行”中输入“C:\Data..\”，回车后即可正常打开该特殊文件夹了，当然前提是必须知道该特殊文件夹的真实路径信息。之后就可按照正常的方法往该特殊文件夹中放置重要文件了。对于一般的用户来说，因为不明白其中的奥妙，常常拿这种特殊文件夹毫无办法。当需要删除该特殊文件夹时，只需在CMD窗口中输入命令“Rmdir C:\Data..\ /s”，也就是说，在删除命令Rmdir的后面跟上该特殊文件夹的完成路径，执行后在出现的系统提示中输入“Y”，即可将其彻底删除了（**如图3**）。

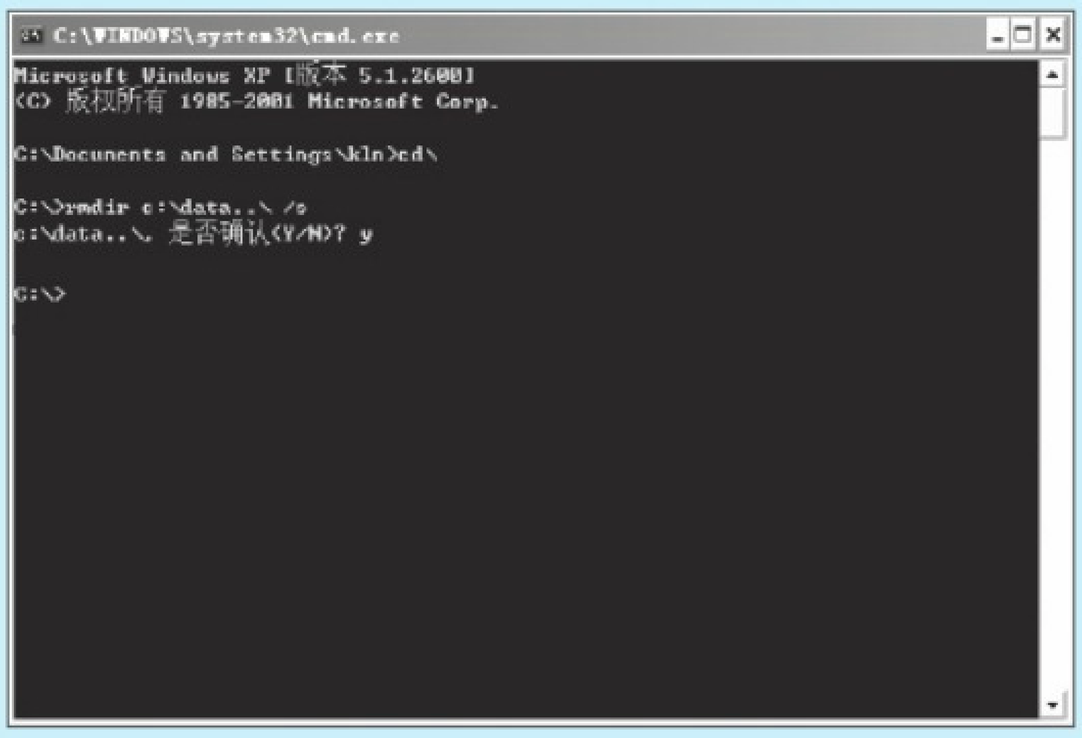


图3

做个E时代的“地下工作者”

■辽宁 QS

一、007电子密写水——实现地下工作者的密写

在许多影视作品中大家都曾看到过这样的场景：我地下工作者为了避开敌人的搜捕，用含有淀粉的液体在白纸上书写不可见的文字，待情报送达目的地后，将白纸放入含有碘的液体中或直接用碘液擦拭白纸即可使情报显现出来，这种含有淀粉的液体就被称之为“密写水”。在E时代的今天，也有这样的密写水——“007电子密写水”（下载地址：http://www.yzdown.com/soft/11066.htm）。

007电子密写水可让用户将重要的文件隐藏于一副BMP位图文件中，表面上看是一个十分养眼的PLMM，但背后可能隐藏有天大的秘密哟。

下载完毕，我们得到的是一个“finpxp.exe”可执行文件，无需安装，双击执行这个可执行文件即可。

图1

1.隐藏“情报”

单击“隐藏”，然后单击“选择一张图片作为文件载体”文本框后的“浏览”，打开任意一个用于隐藏文件的BMP位图文件，单击“选择要隐藏到图片里去的文件”后的“浏览”，打开你的机密文件或文件夹。接下来选择“藏了文件的图片保存到”文本框后面的“浏览”，选择一个目录。为使情报更具安全性，加上一个“提取口令”吧，最后单击“隐藏”即可将重要的文件或文件夹隐藏到该BMP位图文件中了（**如图1**）。从表面上看，该图片文件没有任何变化，而我们的情报却已巧妙地隐藏于其中了。

2.提取“情报”

当对方收到我们的“情报”后，如何还原情报的真实面目呢？打开软件，单击“提取”，然后单击“选择一张隐藏有文件的图片”，打开送达的情报，然后单击“提取出来的文件保存到哪里”后的“浏览”指定情报的保存路径，并正确输入“提取口令”，最后单击“提取”即可将情报从图片文件中提取出来（**如图2**）。

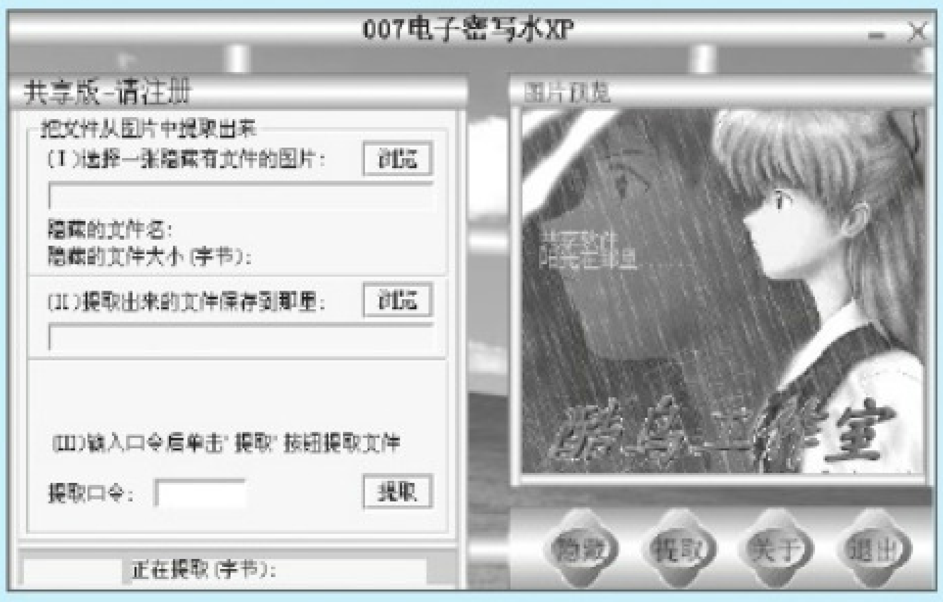


图2

最后提醒各位一下，看后可别忘记及时销毁哟。

二、鸡毛信——阅后自动销毁

为确保情报的安全，地下工作者收阅情报后往往会立即销毁。那么，我们发送给对方的密级比较高的文件，能否让对方阅后立即销毁，以免外泄内容呢？在文件的末尾加上“阅后请及时销毁”字样，恐怕未必靠得住！对方往往会在不经意间泄露出去，造成泄密问题。那么能否让重要文件在对方阅后自行销毁呢？X-文件锁（下载地址：http://shareware.skycn.com/soft/6293.htm）就是一款文件自动销毁工具，这样，无论文件发

送到哪里，我们都可控制其让其自行销毁，从而确保机密级文件的安全。

X-文件锁可将MS Office文档转换为加密的UND文档，同时可设置文档的阅读次数及自动销毁时间。在阅读UND文档期间对方无法复制文档内容。当UND文档满足销毁条件后，再次被打开时将以不可恢复的方式安全删除，从而避免我们机密文件的外泄。

1.加密“情报”

在将重要文件发送给对方前，首先用X-文件锁进行加锁。

图3

第1步：单击“开始”→“程序”→“Unnoo Document Protector”→“UND文档转换器”启动程序，进行普通文档到机密文档的转换。在打开的文档转换器对话框中，单击“MS Office文档”文本框右侧的浏览按钮，打开需要转换的Office文档（**如图3**）。另外，还可直接在需要加密的文档上右键单击，选择“转换为UND安全文档”命令来快速加密当前文档。

第2步：接下来在自动打开的选项设置窗口中设置保护参数（如果没有打开，则单击“安全选项”即可打开）。勾选“密码保护”栏中的“阅读文档需要密码”复选框，输入一个密码，这样对方阅读前就需要首先输入密码。在“文档生存期”栏中设置文件的阅读次数，如希望文件在阅读1次之后自动销毁，就在“剩余阅读次数”文本框中输入“1”；勾选“设置文档过期时间”复选框，在其下选择一个过期的日期，如“2006-11-18”，其表示的意思是：到2006年11月18日，即使发送出去的文档没有被阅读，也会自动销毁（**如图4**）。

图4

第3步：最后，单击“确定”，在原文件目录下会生成一个以原文件名命名的UND文件，这就是加密后的“情报”文件了。

第4步：现在将加密后的UND文件连同“C:\Program Files\Unnoo Document Protector”目录下的“UndViewer.exe”文件一起打包压缩，这是X-文件锁的安装目录，如果你安装到其它目录，请参照理解。然后通过邮件等各种方式发送给对方。

2.使用“情报”

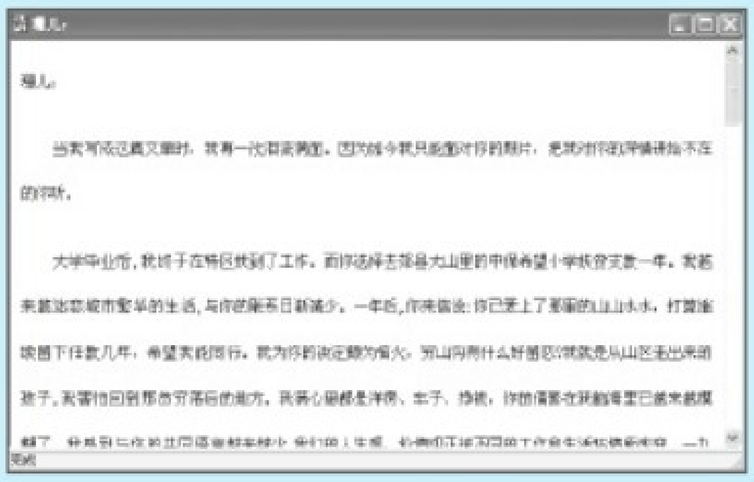


图5

对方收到我们的“情报”后，首先解压缩，然后就可用“UndViewer.exe”程序打开和使用加密后的UND文件了。如果在加密时使用了“阅读密码”，那么必须正确输入密码才能打开。打开后，是一个没有菜单栏、工具栏和右键菜单，甚至没有快捷菜单的Office窗口，对方只能浏览，而不能进行任何的修改、复制操作（**如图5**）。即使用户用写字板、记事本程序打开UND文档，显示的也是一堆乱码。另外，当对方打开该文档达到了我们事先设置的次数后，如果对方欲再次打开文档，就会弹出“超过最大阅读次数，该文档已经被销毁”的提示信息，同时UND文档将自动销毁，确保了重要文档的安全（**如图6**）。另外，重要文档到达我们事先设置的过期日期后也会自动销毁。

图6

怎么样，有了上面这两款工具，还不赶快体验一下做“地下工作者”的感觉…… P

让WinRAR实现自动备份功能

■河南 花的神明

试用必备

图1

WinRAR是很常用的压缩工具，我们通常利用其实现文件的备份操作。但WinRAR本身并不具备自动备份功能，如果能够让WinRAR在电脑处于空闲状态时，自动执行文件的压缩备份任务，那么就能进一步扩展WinRAR的用途。其实，利用Windows的计划任务功能，即可实现上述功能。

一、配置压缩参数

在资源管理器中选择需要压缩的文件或文件夹，在其右键菜单上单击“添加到压缩文件”项，打开“压缩文件名和参数”窗口。在其中的“常规”面板中单击“浏览”，选择压缩文件的保存路径。除可在本地创建压缩文件外，如果本机处于局域网环境中，还可将保存路径指向其他网络主机的共享文件夹。如“\\Server1\backup”等。之后在“备份”面板中选择“按掩码产生压缩文件名”项，可在其中设置相应的日期格式，默认是“yyyymmddhhmmss”，即按照“年月日时分秒”的格式生成掩码，这样可在压缩文件的名称中附加上创建时的时间信息，便于生成不同版本的备份文件。在“常规”面板中单击“配置”，单击弹出菜单中的“保存当前配置为新配置”，在弹出窗口（**如图1**）的“配置名”栏中输入备份方案名称，同时勾选“保存压缩文件名”“保存选定文件名”“在桌面上创建快捷方式”等项，单击“确定”返

图2

图3

回上级窗口，再次单击“确定”保存设置，这时WinRAR会立即对选定的文件执行依次压缩操作。

二、创建计划任务

在Windows的控制面板中双击“计划任务”项，打开计划任务配置窗口。将桌面上刚才生成的WinRAR备份项目快捷方式拖动到计划任务配置窗口中，即可直接生成对应的计划任务项目。双击该任务名称，在其配置窗口中打开“计划”面板**（如图2）**，在“计划任务”列表中选择“空闲时”项。之后打开“设置”面板**（如图3）**，在“空闲时间”栏中勾选“仅当计算机空闲时间超过X分钟后，启动计划的任务”项，默认的时间是10分钟，可根据需要进行修改，在“如果计算机还没有空闲很久，在X分钟内重试”中，你可指定一个时间长度（默认是60分钟），在此期间电脑会尝试找到空闲时间以启动计划任务。如果勾选“如果计算机在使用时，停止任务”项，这样当电脑恢复正常工作状态时，则自动中止正在执行中的WinRAR。单击“确定”保存该计划任务的配置，以后当电脑处于空闲状态超过预设的时间时，即可通过计划任务实现WinRAR的自动备份功能了。P

Yahoo! Widget Engine不能登录，这样搞定

■安徽 屠志成

图1

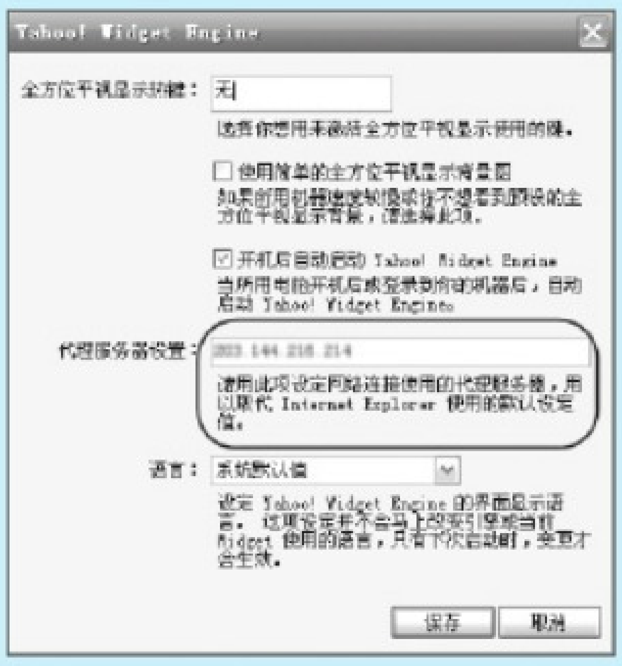


图2

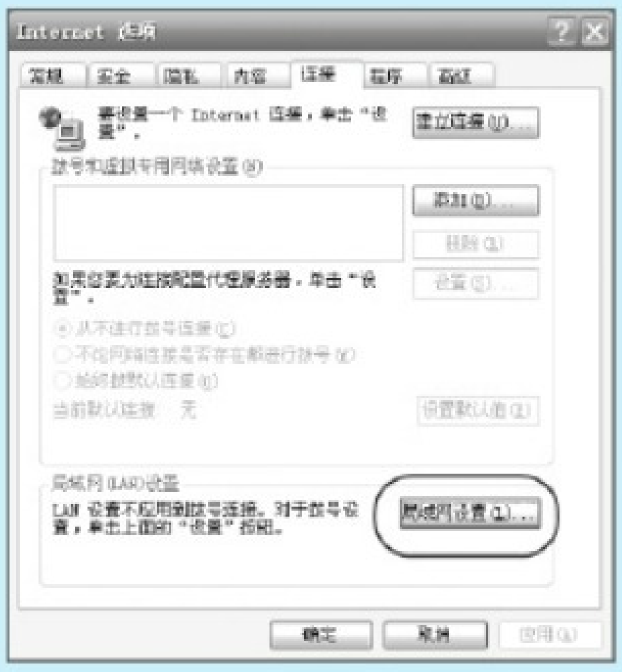


图3

Yahoo! Widget工具是由Yahoo!推出的一款免费桌面应用程序平台，最近在网上被炒得很热。在Yahoo! Widget首页广告的诱惑下，我下载安装了Yahoo! Widget Engine，可没有体验到多少“革命”和“个性”的乐趣，却增添了许多烦恼，因为它无论如何都和Yahoo!连接不上，所有的基于网络的服务如雅虎气象、雅虎搜索、邮件精灵等都体验不了。我有雅虎邮箱、雅虎ID，但在“登录到Yahoo!”对话框中单击“登录”时，得到的回答总是“无法连接上网”**（如图1）**，而实际上我的网络使用起来很正常。

后来在Yahoo! Widget Engine的“偏好设置”中发现了“代理服务器设置”功能**（如图2）**，于是上网找了一些比较新的代理服务器填进去，但仍然无法登录。就在气馁之极打算卸载它的时候，“代理服务器设置”下面的一句话提醒了我。“请用此项设定网络连接使用的代理服务器，用以取代Internet Explorer使用的默认设定值。”难道是我的IE代理设置有问题，我好像现在并没有让IE使用代理服务器呀，先看看再说。

打开“Internet选项”，切换到“连接”选项卡**（如图3）**，单击“局域网设置”，打开其对话框，定睛一看，险些晕倒，“为LAN使用代理服务器”复选框处于选中状态，但下面的“地址”和“端口”里却一片空白，原来是它在捣鬼。取消选择，两次确定后，再次打开“登录到Yahoo!”对话框，单击“登录”，画面一闪，连接成功。接下来雅虎气象、雅虎搜索、邮件精灵等统统连上了网络，一个个鲜活的界面和实用的功能终于让我充分体验了“革命”和“个性”**（如图4、图5、图6）**。

图4

图5

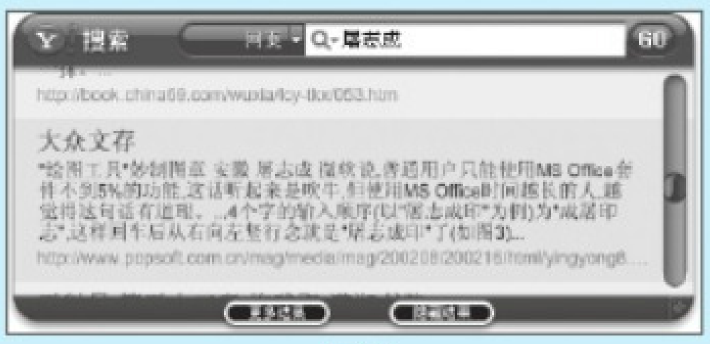


图6

一点疑惑：笔者电脑的“Internet选项”中“为LAN使用代理服务器”也许是被别人无意选中的，但IE仍能正常浏览网页，确实让人想不通。也许是选中后不填代理服务器地址，它对IE就不会生效吧，可为什么Yahoo! Widget Engine对它又如此依赖呢？P

QQ声音想怎么换就怎么换

■北京 冠军

图1

图2

你是否听惯了千篇一律的QQ声音，是否已不满足于它们的单调，那么就让QQ换音大师来解决这一切吧！

首先在百度或Google找到相关下载，安装执行后，可看到**如图1**的界面。下面就让我们来一起换掉原先的声音吧，首先，单击鼠标选择一个右边列表框内的目标音效，然后单击鼠标选择一个左边列表框内的新音效，再单击“替换选中的声音”即可（**如图2**）。QQ换音大师还提供了一个强大的功能，可录制自己的声音来作为QQ声音，单击“录音”，然后在录音面板内单击“开始录音”，对着麦克风讲话或唱歌，完毕后单击“停止录音”，录下的文件会自动保存在左边新声音列表框内的“我的录音”分类下（**如图3**）。

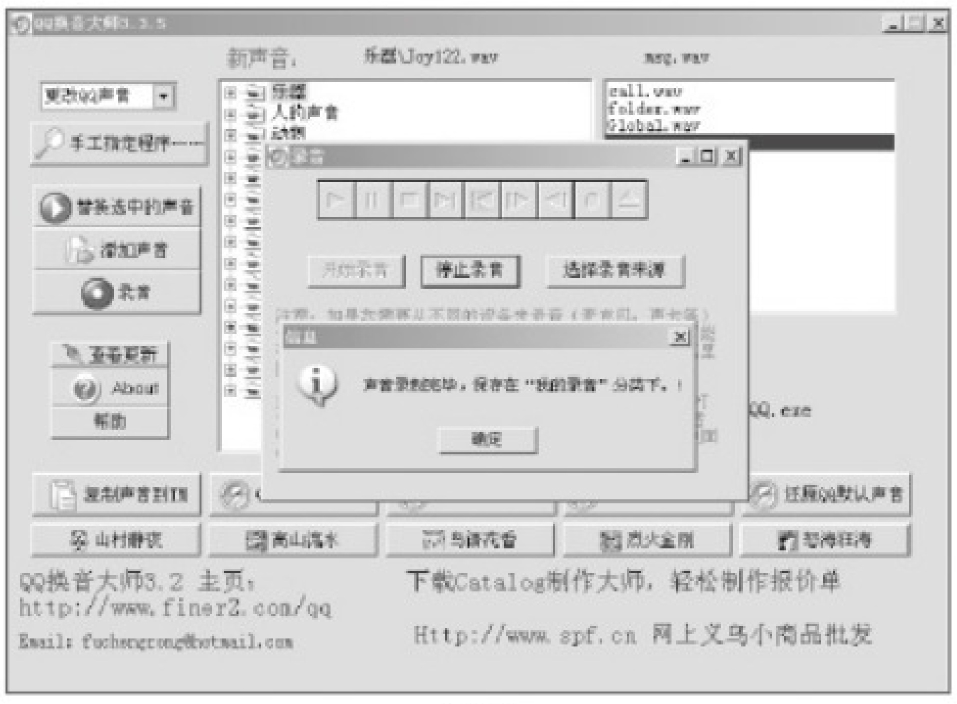


图3

如果想录电脑内播放的声音，那么单击“录音”，再单击“选择录音来源”。显示录音控制面板后，可能有些设备没有列出，那么单击“选项”→“属性”，然后在要输入的设备前打上勾，单击“确定”（**如图4**）。

图4

如果需要从麦克风录音，在“麦克风”或“MIC”下面打勾。如果要从电脑播放的声音中录音，在“立体声”或“波形”选项下面打勾。最后关闭此录音控制面板即可。QQ换音大师3.3版声音素材多达400余种，风格多样，有日常生活、动物、游戏、风雨、机械等，且内设了5个风格套餐，点击相应的按钮，QQ音效立即改变！欢快的鸟叫或呼呼的风声是不是比QQ自带的声音更令你耳目一新呢？QQ换音大师提供了如此多的个性声音，特立独行的你还不赶快去打造属于你自己的QQ声音？

“辅助功能”的另类用途

■北京 小实

图1

Windows操作系统自带的“辅助功能”，是为了满足一些残障人士在日常使用电脑中视觉、听力或行动等方面的需求而设立的。但像我们这样完全健康的人在某些特殊情况下，如果能妙用这些“辅助功能”，可能也会得到意想不到的结果哦！下面就具体地向大家介绍一下这些“辅助功能”的另类用途吧。

一、粘滞键——一只手输入组合按键

你有过不能同时使用两只手来操作键盘的时候吗，这时如果要输入组合键就麻烦了，不过你只需使用“粘滞键”就可轻松解决麻烦！“粘滞键”可让Ctrl、Alt、Shift和Widows徽标键在按下后保持激活状态，一直到按下其他键为止。

双击打开“控制面版”里的“辅助功能选项”，接着在弹出的“辅助功能选项”对话框中选中“使用粘滞键”后再单击后面的“设置”（**如图1**）。

在“粘滞键设置”窗口中就可对“粘滞键”进行详细设置了，如“粘滞键”的快捷、锁定设置、通知设置等，这些可根据使用者的实际情况具体进行设置（**如图2**）。

图2

二、筛选键——让按键放慢速度

如果使用的键盘灵活性太好，如轻按一下“A”键，屏幕上会显示出多个“A”，很多时候会影响文字的输入，这时我们就要用到“筛选键”功能。

在“辅助功能选项”对话框中选中“使用筛选键”，单击“设置”，在弹出的设置对话框中选择“忽略快速击键并减缓重复速度”，选择好后可在中间的文本框中输入字母进行测试，再选择下面的两个通知选项后就可发出声音进行提示（**如图3**）。

图3

图4

如果测试的结果不满意，还可单击后面的“设置”来进行调整和一些其他设置。可调节“重复延迟”和“重复率”，设置的结果可在下面的“测试区域”进行测试，完成后单击“确定”（**如图4**）。

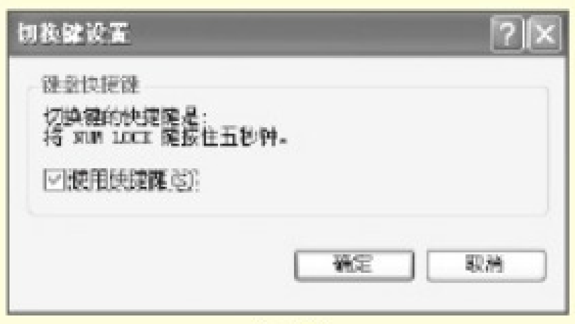


图5

三、切换键——让切换按键时发出声音

输入文档的时候如果一不小心按下了“Caps Lock”切换键，就会改变输入字母的大小写。我们可通过设置按下“Caps Lock”时发出高声、关闭这些键时发出低声来提醒自己，相应的麻烦就会很少发生了。

在“辅助功能选项”对话框中选中“使用切换键”，单击“设置”，在弹出的对话框中选择“使用切换键”就可以了（**如图5**）。

四、鼠标键——把键盘当鼠标用

通过设置“辅助功能”里的“鼠标键”，可利用数字小键盘上的方向键来控制鼠标指针，当鼠标坏了的时候就可临时用键盘来代替一下。

在“辅助功能选项”对话框中切换到“鼠标”选项卡，选中“使用鼠标键”并单击“设置”进行设置。在设置对话框中移动“指针速度”下面的滑条，可对鼠标指针移动的最高速度和加速进行调节，如果在移动鼠标指针的同时按住“Ctrl”键，就可对鼠标指针移动进行加速，按住“Shift”键则是减速（**如图6**）。

图6

五、放大镜——任意的放大屏幕

有时我们从网上下载的电子文档的字体非常小，而我们又不能随心更改字体大小。这时我们用“放大镜”便可解决问题。

依次单击“开始”→“程序”→“附件”→“辅助功能”→“放大镜”，打开“放大镜”。在屏幕上就创建了一个独立的窗口，在其中会显示放大了的部分屏幕。也可更改放大镜窗口的颜色方案以增加可视性。你可移动或重新设置“放大镜”窗口，或拖拽它到屏幕边缘并锁定它的位置。P

轻松取回远程电脑上的文件

■四川 kaka

有时候回家后或出差在外面，突然想起公司电脑有文件忘记复制到U盘，这时怎么办呢？一般可通过远程登录工具登录到公司的电脑上，再把文件复制下载过来就可以了，不过很多软件使用起来都很麻烦，设置也比较复杂。这里推荐一个很好用的软件——Maxthon Access（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/48050.htm），把它安装在公司电脑上，以后要使用这台电脑上的东西，只要让电脑保持与互联网相连，我们就可在外地用Maxthon打开一个特定的网页，输入安装时注册的用户名和密码就可登录到公司的电脑上，然后选择需要的文件下载就可以了，而且还可把文件共享给其他好友，下面就来介绍一下具体的操作步骤。

因为Maxthon Access的部分功能是建立在Maxthon上面的，所以要先确保系统里已安装了Maxthon浏览器，接着下载并安装软件Maxthon Access，安装好后会弹出一个注册页面，按提示输入一些基本资料，如名字、信箱、用户名和密码等，输入好后点下面的“Continue”来选择服务的类型，单击左面的“Free”服务就可

图1

一句话技巧

在Windows XP中，单击“开始”→“运行”，在“打开”框中键入“cmd”或“command”，“确定”后都可打开一个类DOS窗口，但这两个类DOS窗口有相当的区别。Command.com是Window 9X系统的MS-DOS提示符，是一个16位的DOS应用程序，为DOS命令解释器。执行Command.com时，系统实际调用的是NTVDM.exe程序，可用于支持老的DOS应用程序。而要关闭Command窗口，只能键入“exit”并按下回车键。Cmd.exe则可当作是Windows的一个附件，诸如Ping和Convert这些不能在图形环境下使用的命令要借助命令提示符来完成，可直接关闭其窗口。对于普通用户来讲，二者比较大的区别就是Cmd可使用中文，而Command则不能。

山东　王杰

图 2

以了，其他服务都是收费的。完成注册后，在网页上单击“Launch”，会显示出一个登录页面，我们输入刚才注册的用户名和密码，登录成功后单击“Browse Computers”就可看到本地磁盘的内容了**（如上页图 1）**。

Maxthon Access默认是随系统一起执行的，这样当我们在外面的时候，只要让同事打开你的电脑并连上互联网，我们就可用自己手中的电脑访问“https://share.avvenu.com/login/?brand=maxthon”，用注册的用户名和密码在登录页面登录，成功后单击“Browse Computers”就可看到办公室电脑里的文件了，如果要下载文件或文件夹，只需单击它，再单击右上角的“Download Folder”或“Download”，就可像下载文件一样把文件从公司电脑里下载到手头的电脑上**（如图 2）**。

图 3

我们还可把公司电脑里的文件进行共享，共享的方式是邀请式的，操作很简单。先进入要共享的文件夹，单击右上角的“Share Folder”，会显示出一个共享设置页面，在“Add New Contact”栏中输入要共享好友的信箱地址，完成后单击“Add”进行添加，然后在“Share Expires in”下设置文件的共享有效期，默认是一个星期，这个可根据自己的情况来选择，最后单击下面的“Share Now”就可开始共享了**（如图 3）**。

图 4

同时程序也已发送一封邮件给你的好友，对方只要单击邮件中的“Click Here”链接就可直接访问共享的文件夹了，是不是很方便啊？不过需要注意的是，对方的电脑必须连在互联网上才可访问共享文件，如果对方电脑不在线，就不能进行访问了**（如图 4）**。

图 5

如果想在中途停止对某些好友的共享设置，可单击“Track Sharing”，这里会显示所有已发出的邀请，我们只要选定要停止共享的邀请，再单击下面的“Remove Selected”就可停止共享了**（如图 5）**。

利用瑞星杀毒软件查杀传奇终结者变种LHP

病毒名称：传奇终结者变种LHP（Trojan.PSW.Lmir.lhp）　**病毒类型：**木马病毒　**病毒危害级别：**★★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒执行后会在后台监视用户的输入，伺机窃取用户的网络游戏《传奇》的账号、密码以及即时通讯工具QQ的号码、密码，并发送给黑客，从而给用户的信息安全带来威胁。

手工清除：

一、清除内存中的病毒

在任务管理器中找到名为vpcrm.exe和TIMPlatform.exe的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除病毒文件

1.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并确定，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL，将右面窗格中的CheckedValue一项删除。

3.在右面的窗格中点击鼠标右键，新建一个名为“CheckedValue”的DWORD值。然后双击该项，将其值设为“1”。

4.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

5.进入系统目录（默认为C:\Windows\System32），将其下的vpcrm.exe文件删除。

6.进入QQ目录，将其下的“TIMPlatform.exe”文件删除，并将“TIMPlatfrom.exe”改名为“TIMPlatform.exe”。

7.进入系统目录下的drivers目录（默认为C:\Windows\System32\drivers），将其下的“moduleusb.sys”文件删除。

三、修复注册表

1.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并确定，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\policies\Explorer\Run，在右边的窗格中找到“9”，将其删除。

3.重新启动计算机，至此病毒已被清除干净。

瑞星提示：

1.很多病毒利用漏洞传播，一定要及时给系统打补丁；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.安装带有“木马墙”功能的个人防火墙软件，防止密码丢失。

瑞星提示：

没有安装杀毒软件的用户可登录http://online.rising.com.cn/使用“瑞星在线杀毒”清除该病毒。如遇病毒，可拨打反病毒急救电话：010-82678800。能够上网的用户还可访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn或登录http://help.rising.com.cn使用在线专家门诊进行免费咨询。

《七月薇安》《此间的少年》《悟空传》，最早一批在网络上看小说的人一定还记得这些当年曾经轰动一时的佳作。而江南、今何在、安妮宝贝这些当今大名如雷贯耳的著名作者当年正是从一个叫做“榕树下”的中文原创网站开始，一步步走向文坛的。时至今日，如今的榕树下已物是人非。然而网络中文原创事业却正在当年那批写手的带动下，前所未有地兴旺起来。

纸上迷梦终觉浅，多少情仇网梦深
——中文原创文学网站巡礼

■北京 神经刀疤

2004年底，《中国图书商报》曾经以“八大世家”为名，对当时最负盛名的8个中文原创网站进行了采访，畅谈原创网站的过去、现在和未来。时隔两年之后的今天，让我们再把目光投向当今的这些网络原创文学网站，看看这些网络原创中文网站在经历了网络沧桑几度夕阳之后，是否青山依旧。

一、“泰山”与“北斗”

网络原创文学真正走入人们视线并且逐步发扬光大，离不开泰山、北斗级的两个老牌网站：榕树下和清韵社区。

1.榕树下（http://www.rongshuxia.com）

图1

说到中文网络文学原创网站，就不得不提及榕树下（**图1**）这个中文原创的鼻祖了。直至今日，那个绿色的榕树标志在无数生于20世纪70年代的第一代网络写手心中，仍然代表着别的任何网站都无法取代的激情勃发的黄金年代。可以说，在2002年之前，由“海龟”朱威廉自己投资百万所创建的榕树下，是很多心怀文学梦想的青年第一次大大方方把自己的作品展示给别人看的地方。清新雅致的绿色主调，典雅颇富古典气息的界面以及便捷的读者留言系统，都成了吸引作者们在此驻留不去的理由。

榕树下实行严格的文章发布审核制度，所有的作者必须通过投稿系统发表文章，所有投稿的文章都要由编辑审查确认文章内容、分类等要素均符合要求后才能发表；如果不合要求就会被退稿。一直以来，榕树下编辑的审稿尺度都是众多用户所诟病的一点。

2003年榕树下被贝塔斯曼收购后，成为第一个收费的原创文学网站。虽然收费项目仅仅针对一些会员附加功能，比如站内短信和个人文集等，但对于不习惯收费网络的中国用户来说，这仍然是一次对网站忠诚度的巨大打击，大批作者由此离开了榕树下，另觅新“家”。而网络原创文学的遍地开花，也是由此为肇始，就像蒲公英一样随风散落生根发芽的。

后朱威廉时代的榕树下也在摸索收费制度与用户共存的道路，在经历了一系列改革后，榕树下推出的社团制度基本上稳住了流失的用户群，并且开创了最早的“圈子”形式的用户交流模式。而贝塔斯曼的雄厚出版实力和庞大的销售网络也终于被充分应用到了原创网站以出版为目标的竞争中，并且立即取得了非常显著的效果。可以说，2005年对于榕树下来说，是一个复兴之年。

虽然不复当年群英聚会的盛况，但那个榕树的Logo，独特的浅绿色界面，具有深厚文化底蕴的功能设置，蓬勃发展的社团以及强大的出版能力，都让今天的榕树下在中文原创中占有一席之地。

2.清韵（http://www.qingyun.com）

要说能与鼎盛时期的榕树下双峰并峙，一时瑜亮的原创网站，自然非清韵莫属。其实

清韵（**图2**）本是一个文化主题网站，原创文学只是其中的一个栏目。然而由于清韵的原创实力超乎寻常的强大，其影响力之大，可以说一直到今天才逐渐显现出来。如今网络原创中武侠玄幻类众多堪称宗师的作者，诸如沧月、小椴、凤歌、杨叛、燕垒生、香蝶等人都出自清韵。毫不夸张地说，曾经的清韵原创论坛称得上是网络原创的“黄埔军校”。

尽管鼎盛时期的清韵论坛所培养出来的写手，至今还左右着畅销类小说的图书市场走势，但由于管理、异见等等分歧，以及早期的众多前辈级写手逐渐淡出，加之新一代大型综合原创网站纷纷崛起，清韵论坛无论在实力还是知名度上都已经不复当年了。然而即便如此，在众多读者的心目中，清韵仍然拥有圣地般的地位。许多当年的读者在自己转换为作者之后，都免不了要到清韵去露一小面，“朝圣”一番。

图2

图3

二、中兴时代

就在榕树下和清韵风光无量的鼎盛时期，一批更加专业的网站悄然兴起，在两大网站的光芒下努力发展着。2003年左右，在榕树下和清韵分别因为各自的原因而失去大批作者的时候，才赫然发现不知从何时开始，身边已经是强敌环伺了。这其中，有以男性玄幻为主的“幻剑书盟”，以武侠架空为主的“龙的天空”，以女性文艺为主的“红袖添香”（**图3**）和“文学视界”等，也有以青春言情为主的“晋江”。除了晋江之外，这些网站几乎是在同一时期出现在网络上，又以各自独有的特色为核心，吸引培养了大量优秀作者。这些作者中的绝大多数，至今还活跃在各大文学网站上。

1.幻剑书盟（http://www.hjsm.net）

幻剑书盟（**图4**），从其名字上就能多少看出些这个网站的主要特色和内容来。从《龙与地下城》《魔兽世界》到《金庸群侠传》《仙剑奇侠传》，经过了多年来中外各种题材游戏洗礼的这一批网络使用者，同时领略到西方文化影响的奇幻和东方文化特有的武侠妙境，不约而同地把从游戏中衍生出来的故事“敲”出来，这就是幻剑最早一批作者及其作品的来源。

图4

《新宋》《紫川》《小兵传奇》《断情逐妖记》等名噪一时的优秀作品就出现在这一时期。与其他同类型的网站相比，无论同时期的“龙的天空”，还是稍晚的“起点”及后来的“17k”，鼎盛时期的幻剑书盟最大的特点在于其作者所表现出的强烈的责任感和读者们整体上善于思辨的优良传统。无论是《新宋》（**图5**）中对于中国历史走向的争辩，还是《紫川》（**图6**）中对于人性和命运的思考，在读者与作者热烈的讨论和互动中，都表现出了当代青年人少有的成熟和深远。

图5

图6

以看似不着边际的奇幻魔幻作为表现手法，无论在创作中还是在阅读中却能引发更深层次的讨论与思考，这也许就是当年幻剑书盟之所以在众多早期网民心目中占有重要地位的原因。

随着电子版权VIP制度的兴起，面临拥有强大背景支持的商业网站“起点”的竞争，多少有些书生意气的幻剑书盟显得有点措手不及。在“起点”优厚的VIP稿酬制度诱惑下，大量人气颇佳的作者转投其麾下。由于风格相似，用户群大面积重合，“起点”的崛起对于幻剑书盟来说是一个沉重的打击。这之后的两三年里，幻剑书盟不得不奋起直追。一方面联合其他网站对抗“起点”，另一方面效仿“起点”成功的经验，为自己寻得新时期的生存之道。2006年第二个季度，幻剑书盟被TOM收购，也终于迈过了原创网站的商业化大关。

2.龙的天空（http://www.dragonsky.com）

如果说榕树下和清韵是早期原创文学的双峰并峙，能够与幻剑书盟并称一时瑜亮的，就肯定是“龙的天空”（以下简称“龙空”）了。由一群胸怀武侠梦的年轻人合力创办的龙空，从

图7

一开始就以明确的武侠和架空、军事题材小说为主要内容，并且很快形成了当时网络上最大规模的武侠军政小说创作基地。相对于幻剑书盟所体现出来的网络游戏的强大影响力，在龙空（**图7**），人们所能体会到的，也许更多是以金庸、梁羽生等人为代表的新武侠的影响。除了男性作者和读者对于武侠、战争的天然爱好之外，龙空的用户对于历史、民族命运以及人性的深层探讨，也表现出了超常的热情并且形成了令人惊讶的长久且热烈的讨论氛围。

龙空论坛军史版、评论版的火爆可算得上是2002至2005年期间原创文学界的一大盛事。圈子里几乎所有同类型网站的热点话题，都会迅速出现在龙空的论坛并且以极富龙空特色的方式加以讨论推敲和演绎，然后再以幽默的方式向整个网络扩散，并且形成了不可小觑的深远影响。就这一点来说，龙空的存在，可算得上是一个文化事件。至少，龙空在网络时代汉语的演变和发展这一过程中，扮演着具有相当分量的角色。（这其中最具代表性的，就是所谓的“三毛抄四”事件。）

龙空可算得上是最早探索商业化道路的原创网站之一。早在2001年，龙空的经营者们就已经在积极探索如何将文学网站和商业行为联系起来的道路了。需要说明的是，与自带资金创办榕树下的朱威廉不同，这些年来行业中绝大多数的原创网站，在最初都是以文学爱好者的个人站点形式出现的。网站的所有者和经营者通常只是普通网友，既无资金背景，也无行业背景，因此一旦网站的规模扩张，生存就都成了不得不面临的第一道难题。在盛大涉足文学原创界之前，唯一遵循商业化模式创办的网站只有清韵一家而已。（被收购前的榕树下虽然有资金，却一直没有有效的盈利模式。朱威廉在网站的经营管理上，更像是一位家长而非经营者。）

即使今天看来，龙空的商业化探索也远非有效和成功；相反，其经营者们的经历也许是所有原创网站站长中最坎坷艰辛的。他们投入的努力和产生的影响，与他们实际得到的回报失调得不成比例。在我国大陆的图书出版商们对于网络文学认识还仅仅停留在《第一次亲密接触》的印象时，当时的环境让出书成了网络写手们最可望而不可及的梦想。而我国台湾省的图书市场，却对武侠、幻想、架空小说有着不小的需求。龙空看到了这一点，另辟蹊径，充当中间人的角色，帮助写手在台湾省出书。当时的台湾省，正处在看着徐克新武侠电影成长起来的一代人进入了旺盛消费的时期，岛内有限的资源远远无法满足读者的需求，以至于不少出版商纷纷将目光投向人才济济的大陆网络原创。在这个大背景下，大批优秀写手的作品在龙空的努力下，被介绍到了我国台湾省。这其中包括了燕垒生（**图8**）、可蕊（**图9**）、孔雀等知名作者的优秀作品。然而，这种曾经让龙空在网络原创出版道路上一骑绝尘的

图8

图9

合作，却因为隔着海峡和商业行为的鸿沟而几乎葬送了这个网站。2003年购买了龙空大量稿件的台湾省狮鹫公司宣布破产，由此而引起的版权纠纷牵扯到上百位的龙空作者。这个危机几乎让龙空从此一蹶不振。

历经坎坷的龙空终于迎来了国内出版市场的转型。他们重振旗鼓，再次涉足出版，并且克服了题材上的局限，终于成功转型。龙空的经营者们执著不懈的努力的确令人敬佩。

3.晋江（http://www.jjwxc.net）

图10

在针对男性读者的魔幻、玄幻、军事等题材网络原创小说大行其道的时候，绝大多数的女性读者却还只能在高度文化传统社会婚恋小说和高度商业化的港台言情小说之间徘徊。2003年之前，女性读者所能看到的流行小说，除了安妮宝贝、美女作家们之外，就只有习见于晴兰京这些冰激淋文学。这一状态直到晋江原创网（**图10**）的崛起才开始改变。

晋江文学城本是国内最早、最大的港台言情小说书库。早在上世纪就已经闻名网络的晋江，在2002年左右面临着其他同类网站激烈竞争的同时，还不得不面对另外一个严峻的问题，那就是晋江赖以成名的言情小说书库并没有得到出版机构和作者的授权，这令晋江的经营者们不得不考虑别的生存之道。2002年，晋江利用自己非注册制的论坛优势，倾全站之力广邀网络成名作者来开专栏。方便的交流模式和迅速扩大的专栏作者阵容，为晋江在短时间内积累了深厚的原创基础。

2003年晋江原创网横空出世，令成千上万的少女读者赫然发现原来小说可以自己写，原来小说作者也是和她们一样的同龄年轻人。晋江原创网秉承了晋江论坛的无需注册简单明了的留言特点，无形中刺激了作者和读者之间的互动交流，一定程度上改变了原创网站单向交流的局限

性。而从另外一方面来说，正是由于有效的互动交流，不少读者受到鼓励而跃跃欲试，将自己脑海中的故事写出来，由此又产生了大量新的作者。这种奇特的滚雪团效应使晋江原创在短短的两年时间里后来居上，成为网络原创界一股不可小觑的力量。尤其是在2006年之前，能够在艺术性和通俗性上同时并重的，以女性为主要用户群体的中文原创网站可说是只此一家，别无分号。由此，与幻剑、龙空、起点之间金戈铁马战况惨烈的男性网络文学相对应的，则是晋江在女性网络文学中的独占鳌头、风景独好。直至今日，晋江仍然是年轻女性网络用户寻找小说的首选门户。从这一点上来说，晋江原创必将在中文网络原创的历史上占有重要的位置。

凡事盛极必衰，这个真理再一次在晋江身上应证是在2005年底。一直给人以紧密团结齐心协力印象的管理团队突然宣告分裂，3位核心管理人员因为商业化的分歧而反目成仇，其中两位出走另建新站，只剩下主管技术的站长成为晋江唯一的拥有者。此后的晋江逐渐陷入一种无序的混乱中，之前盲目扩张和放任自流的管理方式在此时暴露出了严重的后果。一方面是管理人员的迅速流失，另一方面是急速发展的惯性所带来的鱼龙混杂的用户，晋江正逐渐呈现出失控的态势来。当然，晋江的经营者并未就此袖手旁观，即使是在管理人员大量流失的情况下，也还是坚持不懈地在技术上进行革新，不断地将网站功能细化。这一方面表现出了管理者强大的自信，另一方面也揭示了晋江之所以长盛不衰的原因：以用户为中心的经营理念或许是晋江最值得赞许的地方。只不过值得深思的是，除了技术上的努力，杂乱无章的管理是否也需要进行改进？

三、商业时代

如同其他任何行业一样，原创中文网站也不得不面对的一个难题就是如何在激烈的竞争和巨额的维持费用间挣扎求存。商业化是所有网站的唯一出路，毕竟不是每个网站的背后都存在着一个携巨款从海外归来的朱威廉，而即使是榕树下最终也无法摆脱被贝塔斯曼收购的命运。

“收购”这个词于是成了原创中文网站划分时代的标志。

1.起点中文网（http://cmfu.com/）

最早跨入商业时代的网站自然是榕树下，然而真正给业界带来巨大震荡并且让这个圈子从上到下无不受到其影响的，则是盛大收购起点事件。起点中文网就被作为网游巨擘陈天桥的盛大相中，并且完成了业内最具影响力的一次收购。

这一切就像飓风一样迅速有效地席卷了中文原创这个在IT界相对优柔的圈子。最先感受到其巨大破坏力的就是与起点的内容、形式和用户群高度重合的幻剑书盟。然而，即使幻剑书盟在起点兵临城下之时如梦方醒，并且联络了十多家网站结成反起点同盟，这种微弱的反抗在起点完全商业化的操作面前也显得如此不堪一击。其实幻剑们虽然对起点的商业化行为口诛笔伐，却无法否认打败他们的正是这种商业化。很快，幻剑便也加入商业化的洪流，与另外一家IT豪门TOM“联姻”。

起点果然名副其实，成为原创网络的一个时代的起点。他们所掀起的并购漩涡席卷了整个中文原创网络，幻剑之后，尚有九州和九城的并购以及MOP的并购案等等。仿佛一夜之间，凡是稍微具备潜力的网站，就都已经名花有主了。经过这番洗牌后，起点俨然以武林至尊自居，傲视群雄，曾经一度左右了网络原创文学甚至图书市场的走向。然而，就在眼看起点稳坐头把交椅的时候，一个意想不到的竞争对手几乎是从天而降，并且由此创造了商业化时代中文原创网络的另一个神话。这个网站就是“一起看”。

2.一起看（http://www.17k.com）

“长江后浪推前浪”这句话用在17k和起点身上似乎是再合适不过了。虽然和幻剑、龙空等网站相比，起点身上少了些书生气、多了些功利心，然而至少其创办者和管理者也都还算是文学爱好者。起点的创立虽然从一开始抱有商业目的，却还算得上是个人行为，而17k则完完全全是商业行为。

对于作者来说，他们的意见为更多人注意了。也许这场斗争的结局只是两败俱伤，又或者共同繁荣，但这些都充满了未知未来在商业化战场的硝烟下显得越发扑朔迷离了。

四、也许明天

今年9月份，一个名为“九界”原创网站悄然开张，其创办者正是前文所提到的离开前晋江的管理人，他们给新的网站起了一个颇有野心的名字：九界家族（www.9jjz.com）（**图11**）。在并购之声四起、VIP之争硝烟不断的情况下，怎样才能打破原创文学商业化过程中为了追求点击率、流量而必须牺牲梦想和品质的要求的魔咒；如何在赚取利润和维护作者权益之间寻找平衡点；技术瞬息万变，盈利点究竟在何方？不谈收购是不是真的就没有出路？这些后来者们是否做好了面对激烈竞争的准备？

图11

也许他们中的有些人已经考虑到了，也许他们胸中已经酝酿了新的梦想和探索；也许在不久的明天，我们可以看到网络文学能够走出惨烈的内斗内耗，摸索出新的出路。

从零开始，玩转网络杂志

■天津 千江有水

兰兰是个喜欢写作并且非常浪漫的女孩，在她的眼中青春是如此的美好、如此的温馨，于是她用笔记录下生活中的一点一滴，并将其化作浪漫的诗篇与志同道合的网络朋友分享。兰兰还有一个梦想，就是怎么能制作出一本非常温馨、浪漫的散文书籍或杂志，让世人都知道她的世界是如此的美好……可是，出版书籍或杂志并非想象的那么容易，为此兰兰有些失望。最近兰兰的“崇拜者”辉辉推荐她还是先出版一本网络杂志，不用花一分钱，就能通过网络成名。辉辉的建议提醒了兰兰，为此她兴奋不已决定出本网络杂志。可是兰兰对网络杂志一无所知，不过在辉辉的帮助下很快就成了网络杂志的高手。

一、走进网络杂志

既然兰兰对网络杂志不太熟悉，于是辉辉决定先来帮助兰兰认识一下什么是网络杂志。

1.什么是网络杂志？

网络杂志（英文为：E-magazine）其实就是网络传播的一种形式，是一种新型的电子出版物。用户可以在线直接浏览，也可以下载到本地电脑中使用浏览工具进行浏览，效果比平时的平媒杂志还要好。

网络杂志除了含有文字和图片外，还有视频等多媒体元素，更有超链接、互动等网络元素，使其更具活性。在外表和内容上，网络杂志几乎和平面一模一样：有漂亮的封面，精细的栏目，甚至也有独立的选题策划。为此，网络杂志又称电子杂志、互动杂志、电子期刊、数字多媒体杂志等。

2.网络杂志的分类

就网络杂志的发行方式而言，可以分为Web网络杂志和数码杂志两种。

（1）“Web网络杂志”是目前最普通的网络杂志，一般采用文本、网友或PDF等格式，可以通过电子邮件等方式进行订阅。

（2）数码杂志又称多媒体杂志，是在数码设备日渐普及的今天新推出的一种网络杂志。它完全摆脱了传统出版物的表现手段，在杂志中将文字、声音、图片、视频有机地结合在一起，展现了网络杂志的时尚、个性。

推荐杂志：

(1)希网网络杂志：http://www.cn99.com

这是一个优秀的网络杂志网站，提供了丰富的网络杂志(包括收费和免费的)。此外，我们还可以在该网站内创办属于自己的网络杂志。

(2)QQ杂志：http://mag.qq.com

这是腾讯推出的网络杂志，内容丰富，操作方便。很多杂志都采用了多媒体技术，多方位、多角度地来展示其内容。

(3)酷酷杂志：http://www.xplus.com.cn/

该杂志网站提供了如“wo！我行我素”等几十种风格的网络杂志，内容贴近生活，适合各种人士阅读。

(4)zcom电子杂志：http://www.zcom.com/

zcom电子杂志是一个优秀的互动电子杂志网站，提供了互动影视、互动娱乐平台。它所提供的网络杂志都是免费的，这样我们可以随时阅读自己需要的内容。

二、体验网络杂志魅力

了解了网络杂志的基本信息后，辉辉决定让兰兰先来体验一下网络杂志。

1.在线阅读

辉辉决定先让兰兰体验一下如何在线阅读网络杂志。QQ杂志提供了在线阅读功能，在辉辉的指点下，兰兰来到了QQ杂志（http://mag.qq.com）网站。在该网站首页上列出了多种网络杂志，我们还可通过网站导航条按类别进行选择需要阅读的。精挑细选后，兰兰选择了一种比较喜欢的网络杂志。首先，在杂志列表页中单击该杂志的图片，即可进入该杂志的介绍页面。在此除了可对杂志封面进行预览外，还能对目录内容进行了解（图1）。在目录中单击某个标题，即可打开该页内容进行阅读。

图1

阅读整个杂志内容时，单击界面左侧的杂志缩略图片，会弹出一个在线预览窗口（图2），显示整个杂志内容。此时我们可以使用鼠标浏览QQ网络杂志。在预览窗口的上方有一排操作按钮，通过该列表中的“上一页”“下一页”按钮来翻阅杂志；也可通过页面下面的鼠标按钮进行前后翻页。当翻找到某篇我们想看的文章时即可阅读。阅读时在页面上任何一处单击鼠标左键，都会自动将该页面放大为正常显示模式，以方便用户观看（图3）。放大后在预览窗口中用红色的矩形框框住当前显示的内容，阅读时我们便可通过该界面4个边缘的箭头来移文章的显示部分。阅读后，在放大状态下再次单击鼠标左键即可恢复原状。我们还可在放大状态下单击鼠标右键进行直接翻页阅读。

图2

除了QQ杂志外，其它网络杂志网站也提供了在线阅读功能，如zcom电子杂志、酷酷杂志等。其阅读方式和QQ的相似，在此不再一一赘述。

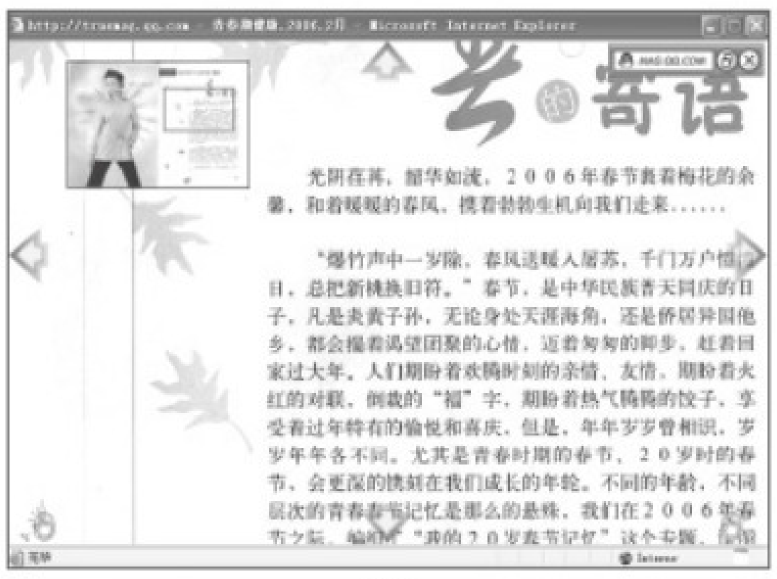


图3

2.在阅读器中阅读

一些网站除了提供在线阅读外，由于制作的格式不同，很多网络杂志还提供了自己的阅读工具。这样可下载其阅读器，为我们提供了离线阅读网站中杂志的途径。

zcom网站中的大多数网络杂志都需要使用阅读器阅读，为此它为用户提供了一个功能强大的客户端阅读工具。首先，辉辉登录到zcom电子杂志首页（http://www.zcom.com/）下载一款ZCOM阅读器。该阅读工具大小为1.5MB，安装完成后在系统任务栏中生成一个启动图标，我们就可使用它来阅读该网站的网络杂志了。辉辉双击任务栏中该图标，打开程序的主界面（图4）。为了方便用户对最新的杂志进行阅读，在该界面中程序列出了最新上架的电子杂志。兰兰对新上架的杂志不感兴趣，于是又回到zcom网站首页下载自己喜欢的杂志。在此兰兰选中一款自己喜欢的“HOW2006年9月刊”网络杂志，随手单击下面的“免费下载”按钮（图5），系统便自动启动ZCOM阅读器下载，并在“正在下载的杂志”界面显示下载进度条（图6）。

ZCOM阅读器下载杂志的速度非常快，只几分钟便将20多MB的网络杂志下载完毕。随后兰兰在辉辉的指点下，进入到阅读器界面的“已下载的杂志”栏目中。

图4

图5

图6

图7

兰兰将鼠标移到该杂志的图标上，随后在网络杂志图片上面出现一个“阅读、订阅、删除”工具条。兰兰迫不及待地单击“阅读”后，ZCOM 阅读器便自动打开该杂志的内容（上页图 7）。

ZCOM 阅读器首先打开网络杂志的封面。单击阅读界面下面的“下一页”按钮，进入到目录界面。在该界面中我们可对杂志的内容进行大致了解。在目录界面中的文章中都提供链接功能，单击文章的标题可以自动打开相应页面进行阅读。随后兰兰就可通过阅读界面下面的“上一页”“下一页”按钮来翻阅该杂志了。

让兰兰为之心动的是该网络杂志每一页面的过渡效果非常时尚，文字和图片都是以动画形式显示，并且每篇文章都配有非常优美的背景音乐，给人一种温馨、浪漫的感觉。阅读时，我们还可根据自己的喜好通过“音量”工具条来调节杂志背景音乐的音量。

3.订阅网络杂志

图 8

兰兰对网络杂志的操作方便、阅读灵活等方式赞叹不已。不过兰兰心中产生了一个疑问：是不是每次都要登录到网络杂志网站翻找并下载自己喜欢的杂志进行阅读呢？这种操作方式确实有些麻烦。辉辉听后，哈哈一笑说，大型的网络杂志网站都提供了一个订阅功能，当我们订阅了某份网络杂志后，我们会通过阅读器非常方便地对该杂志的各期进行方便阅读。

使用 ZCOM 阅读器订阅网络杂志时，辉辉首先切换到“订阅管理”界面，在网络杂志的列表中列出了多种供用户订阅的杂志。辉辉在此随手选择了一本杂志。单击该杂志右侧的“订阅”按钮，便将该杂志添加到“我的订阅”项中（图 8）。杂志订阅后，在“我的订阅”中单击该杂志的缩略图，系统会弹出一个网页，显示出该杂志的所有各期。在此我们可根据需要选择相应的下载阅读即可。如果要退订杂志时，单击该项目下面的“退定”按钮即可撤消订阅。

4.订阅希网网络杂志

希网提供的是传统的 Web 和 PDF 格式的网络杂志。它提供的邮件订阅方式，订阅前先要进行用户注册。进入到希网的首页（http://www.cn99.com）后，辉辉首先单击界面左上方的“新用户注册”按钮进行用户注册。注册成功后，系统会向输入的邮箱内发送一封确认信，随后单击“我要确认”按钮即可。

注册成功后，辉辉决定帮助兰兰订阅网络杂志。在希网首页使用注册的用户名登录后，单击右侧导航栏中的“订阅”链接，进入分类首页，然后按照提示辉辉一步步进入订阅的邮件列表页面（图 9）。在

图 9

此辉辉勾选了几个兰兰比较喜欢订阅的邮件列表，选择后单击页面下面的“订阅”按钮。随后系统列出我们订阅的邮件列表（图 10），单击“确定”订阅成功。

图 10

以后兰兰就可使用 OE 等电子邮件客户端程序介绍这些网络杂志了。

三、网络杂志 DIY

了解了这么多关于网络杂志的知识，兰兰真想打造一款属于自己的网络杂志。为此这两天她先策划了一个网络杂志的编排方案。方案成形后，兰兰便让辉辉教给她如何自己动手制作网络杂志。

辉辉指点道：创办自己的网络杂志其实并不难，现在网上有很多网络杂志 DIY 工具。使用这些工具再加上自己的创意，就能打造出一款个性的网络杂志。

辉辉为兰兰推荐了“Zcom 杂志制作大师”。这是一款功能强大并且免费的网络杂志制作工具，用它兰兰就能轻松地制作出时尚、个性的网络杂志（图 11）。

图 11

启动安装好的“Zcom 杂志制作大师”后，第一次使用时用户可以通过“快速体验”向导来体验一下它的制作过程。辉辉是网络杂志制作高手，兰兰当然不用体验。下面我们一起来看看兰兰制作网络杂志的过程吧。

1.封面的制作

制作网络杂志时，单击程

序界面中的“新建”按钮，打开一个杂志新建界面。在界面的上面提供了多个制作按钮，通过这些按钮我们就可以制作网络杂志了。

图12

首先来制作封面。单击“封面”按钮，弹出一个“打开”对话框。在此选择准备好的背景图片，随后单击“打开”按钮，即可将图片导入到“杂志制作大师”中（图12）。这样我们的图片就变成杂志的封面了。如果对导入的图片不满意，可以单击“替换”按钮，重新选择新的来替换杂志中的图片。随后单击“音乐”按钮，我们可以为杂志的封面添加一个动听的音乐文件（程序支持MP3格式）。

图13

提示：由于用“杂志制作大师”制作杂志封面时不支持文字输入，因此要想在图片的封面中显示文字，我们只能事先用图片编辑工具为图片添加文字。

2.目录页的制作

制作完封面后，我们就可为杂志制作目录了。单击“目录”按钮，进入目录制作界面，在该界面中会弹出一个目录制作标签。该标签显示目录所属的页数，随后在该页面的“页面”和“目录标题”中输入目录的内容。程序默认给出了两行目录文本框，输入完成后，单击“目录制作标签”项中的“添加目录”按钮来添加多条目录。程序支持最多添加20个目录，每个目录内容对应一面（即为2页）。

3.制作内容页

目录制作完成后，下面我们就可制作杂志的内容页了。制作时，单击工具栏中的“内页”按钮，进入到内容页制作界面。每次制作的页面为一面，即2页。制作时首先导入一张图片，随后单击“文字”按钮。在下面弹出的文本框中输入该页面显示的文字，然后我们可对文字的颜色、字体、摆放位置等项进行设置（图13）。在内容页设置中，程序没有太多限制，我们可随意插入图片、背景音乐、文字等内容，这样兰兰就可尽情发挥自己的创意了。

图14

一个内容页设计完成后，再次单击“内页”按钮，可以继续制作下一个内容页，直到完成为止。接下来我们还要制作好杂志的封底，这样我们的网络杂志制作就大功告成了（图14）。

4.上传网络杂志

网络杂志制作完成后，单击“保存”按钮，便可将该杂志保存在本地电脑中。随后单击“预览”按钮，即可对制作好的网络杂志进行本地预览。

兰兰对自己制作的杂志感到比较满意，于是决定将其上传到zcom网站上和网友分享。上传时，单击工具栏中的“上传”按钮，在弹出的上传对话框的“选择杂志”项中选择需要上传的杂志文件。上传杂志要求文件类型为“ZC”文件，随后填写杂志及作者信息，即可上传。zcom编辑审核后，将挑选出的精美杂志发布到zcom平台上。

兰兰将自己的杂志上传成功后，只有等待zcom编辑审核了。此时，兰兰想先将该杂志送给自己的几个好友，让他们欣赏一下，于是决定将这本杂志用E-mail发给他们。发送前首先将该杂志生成一个.exe文件，这样对方可以不用安装“杂志制作大师”就能独立运行。在生成.exe文件前，单击左侧工具栏中的“生成”按钮，弹出一个生成对话框（图15）。在保存路径项中输入生成.exe文件保存的文件夹，随后单击“使用您的图标”按钮选择一个图标文件，再单击“生成”按钮即可生成.exe文件。

图15

好了，兰兰这下彻底对网络杂志有了详细了解，并学会了网络杂志的制作过程。兰兰决定以后再有新作品时都把它做成有声有色的网络杂志，这样会让自己的文章更温馨、更浪漫。P

■北京 羊咩咩

随着休闲游戏进入万户千家，包括那些以前对电子游戏没兴趣的女性玩家，也开始对它们钟爱有加。而且，她们较男生花在休闲游戏上的时间更多，甚至不少男生也因女友的缘故而步入其中。休闲游戏十分方便朋友、情侣、家人一起游戏，在游戏中沟通友情、爱情、亲情。以下几款游戏就是其中的佼佼者，笔者不敢苟藏，以飨各位。

黄金传说（http://www.popcap.com/installer_download_ec.php?url=TalismaniaSetup.exe）

类型： 消除

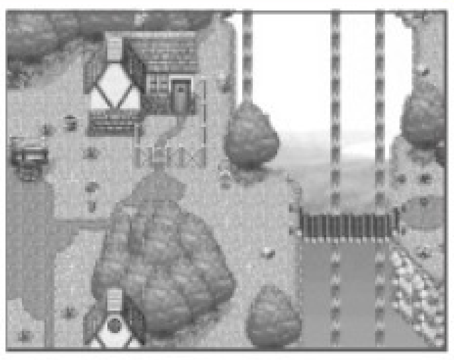
游戏简介： 迈达斯是传说中的佛里几亚国王，酒神狄俄尼索斯赐给他了一种“点物成金”的力量，他接触的每件东西都将变成黄金。食物、饮料……甚至他自己的女儿！这是一款消除类游戏，操作也很简单——旋转宝物，连接两个相同样式的金币、银币或铜币即可。随着游戏的进行轨迹上会出现特殊宝物，连接得越多所获得的分数也会越高。

极限滑雪（http://download.wildtangent.com/wildgames/snowboardsuperjam-drm3.exe）

类型： 运动

游戏简介： 蜿蜒曲折的滑雪场设立在最为险峻的高山上，系好你的滑雪长靴，弯曲膝盖，滑雪杖深入雪中，感受垂直降落所带来的紧张刺激吧！完全的3D运动滑雪游戏，图像精美，游戏速度感十足，给追求刺激的玩家以感观上最大的享受，是体育运动类游戏中的精品！

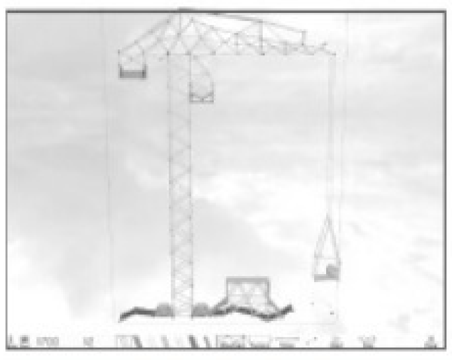
阿月历险（http://arcade.reflexive.com/downloadgame.aspx?AID=522&CID=4381）



类型： 冒险

游戏简介：《阿月历险》是一款冒险RPG，故事发生在中世纪时期，讲述了阿月和朋友降妖伏魔的历程。如果你喜欢《最终幻想》《时空之轮》《龙战士》等RPG，相信你也会同样喜欢这部作品。游戏角色造型设定得非常漂亮，画面中的村落、城堡均绘制得很细腻，充满欧式风格。独创的故事情节，超过60个任务，非常耐玩。

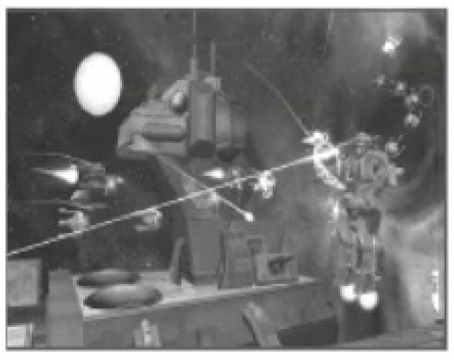
犰狳空间（http://www.armadillorun.com/demo/ArmadilloDemo_1_0_1.exe）



类型： 解迷

游戏简介：《犰狳空间》是一款以物理学为基础的解谜益智类游戏，你必须让犰狳通过物品辅助到达一个特定位置，而这需要建立一个合理的空间结构。每种物品的运动轨迹、弹性和摩擦力各不相同，表现完美。现实的物理学模拟，会给你充分的自由来用许多不同方式解决每个关卡。

凤凰行动（http://download.wildtangent.com/wildgames/phoenixassault-drm3.exe）



类型： 飞行

游戏简介： 地球上最近出现了奇特的电风和有毒的酸雨，这表明离银河系最近星系的统治者已准备向地球发起攻击了。让我们驾驶配备有超强武器的凤凰攻击机，来击败异星的入侵者吧！速度感、爽快感十足的极品飞行类游戏，不可错过的射击类佳作。

“冬装行动”——冬季电脑奇趣USB外设大搜集

■重庆 Arrik

转眼之间就要到“北国风光，千里冰封，万里雪飘”的冬季了，在可以玩堆雪人、玩滑冰、玩滑雪的冬天，当然同样也可以玩电脑。为了让大家在冬天可以更好地享受电脑使用的乐趣，我们推出这次个人电脑“冬装行动”，主要介绍这一时节最可能使用到的个人电脑装备，而且这些装备个个妙趣横生，让你大开眼界。

冬季家居装备篇

为抵御冬日的严寒，人们会穿上更加暖和的衣物，动物会换上厚实的皮毛，我们的电脑当然也需要增加新的装备，有了这些装备。使用电脑将不再受阴冷天气的影响，心情会如同明媚的春天一般爽朗。

一、电热鼠标、键盘、鼠标垫

冬天使用电脑的效率会大大降低，最根本的原因是暴露在冷空气中的手指灵活性远不如平时，冬天室内温度较低，使用电脑的时间稍长就会手指冰冷、麻木、僵直甚至疼痛，如此一来，敲击键盘、移动鼠标的灵活性也会大受影响，相信不用详细描述每位用户都应该体会过。

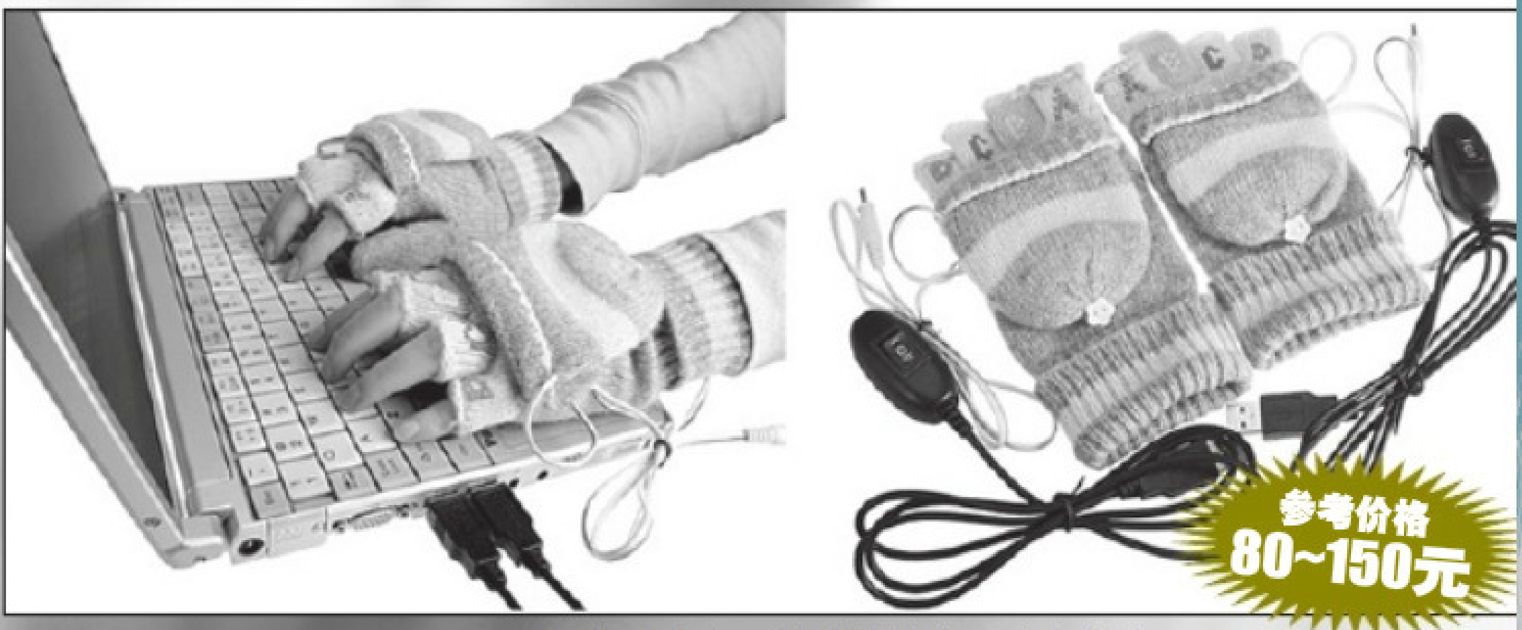
最近出现了一种专门针对冬季使用的鼠标、键盘产品，它们可通过电脑主机的供电而发热，可有效解决冬季使用电脑手指不爽的烦恼。这种鼠标、键盘是通过安装在其中的发热装置，向外辐射出红外热能，温度可以保持在50度左右。除鼠标、键盘之外，还有一种功能类似的鼠标垫也能起到相同的作用。相比电热功能的鼠标、键盘，鼠标垫的成本更低，而且因为面积较大，所以辐射发热范围更大、效果更好。这类鼠标、键盘和普通鼠标、键盘相比，增加的成本并不多，市场价从几十元到百元左右不等，虽然同微软、罗技等专业鼠标、键盘厂商生产的产品相比性能上略显不足，但能避免冬天使用电脑的不适，这些不足就可以忽略不计了。

可以暖手的鼠标产品

需要注意的是，这类电热设备会增加电脑的功耗负担，功率一般在10瓦左右，虽算不上是电脑配件中的“电老虎”，但还是高于普通鼠标键盘很多。特别是对于笔记本电脑用户，这类电热产品会大大降低笔记本电脑电池的续航时间，需要特别注意。

二、电热手套、保暖鞋、座垫

目前在市面上还有一系列跟上述鼠标、键盘、鼠标垫功能相同，且更具家居风格的连接在电脑上的电热设备，它们也都是通过USB接口与主机连接，利用USB供电工作，目前成熟的产品包括有手套、保暖鞋子和座垫等。



USB保暖手套适合在比较冷的教室、宿舍中使用

显然，这类产品比起电热鼠标等来说取暖效果更佳，手套、保暖鞋本身就有一定保暖作用，再加上其中发热装置产生的热量，这种设备就好像冬天使用电脑时随身包裹着电热毯一样。特别是电热保暖鞋和电热座垫，不光能解决手上的问题，身体其他容易受凉的部位也能兼顾，可以算得上全方位保护。需要注意的是，虽然这些手套、座垫脱离电脑也能使用，

但是接触液体、承受外力等都不太安全，如果造成内部电路短路将会对电脑造成损坏，所以这类用品还是“专物专用”，避免在其他场合使用，清洁的时候也需要更加小心。

三、热饮保暖配件

寒冷的冬日里来上一杯暖暖的咖啡或热茶，该是多么惬意的一件事啊。但事与愿违的是，冬日里放在桌上的热饮用不了多久就会变成冷饮，而惬意也就随之变成了难以下咽。面对这种情况当然也有解决之道，那就是专为冬季热饮而设的配件。

这样的保温杯垫在电子卖场里有很多种，价格也不贵

从电热保温杯，到电热杯垫、电热杯套，目前已有多种有效装备能解决这一烦恼。除了实用之外，这些产品也有很多可爱的造型可供选择，香浓的咖啡加上造型别致的加热器，肯定会让你冬日用电脑的气氛大为改观。

选择这类加热设备的时候，应该尽量购买带有开关功能的产品，以便在不使用的时候关闭电源，在节约能源的同时也更加安全。另外在电脑旁享受饮料也需注意不要溅到机器上，不然就要乐极生悲了。

四、加湿器

冬季气候干燥，尤其是在北方，开着暖气的室内尤其明显，随着而来的是嘴唇龟裂、皮肤发痒等多种不适。遇到这种情况，特别是爱美的MM们，肯定是郁闷至极，这时就需要加湿器为你解除烦恼。这种方便携带、连接在电脑上的加湿器特别适合办公室白领MM的需求，不仅能释放水蒸汽提高周围空气的湿度，还可以加入药剂、香料等起到杀菌、改善空气环境等作用，让你使用电脑的心情也随之一起改变。

购买一款小型加湿器在北方的冬季很有必要

虽然这种加湿器使用方便，但由于直接发出的水蒸汽会对电脑产生影响，所以在使用时最好不要离电脑太近，特别是显示器很容易直接被水蒸汽影响，应该尽量保持一定距离。

五、吸尘器

在静电较强、空气干燥的冬季，灰尘及其他细小的杂物很容易进入键盘或其他设备中，很难清理，假以时日，会使键盘的手感变差、灵敏度下降，是不是到了该做一次大扫除的时候了？

市面上售卖的这种USB接口供电的吸尘器，就是清洁电脑的最佳工具。这种吸尘器一般配有多个喷口，键盘缝隙中较大的杂物可以用较大的喷口吸出，较小的灰尘则可以用毛刷一边刷一边吸，轻松就能将键盘清洁得非常彻底。另外这种吸尘器通常还带有一个LED小灯，可以方便地看到躲藏在角落里的污垢，方便清洁。

用USB吸尘器清理键盘缝隙中的灰尘和毛发还是比较顺手的

另外，清洁显示器等部件也有好帮手，除了专用的显示器清洁工具，我们还可以在市场中找到一些造型可爱、类似布偶一样的擦拭工具，这种工具不但能很好地完成清洁工作，同时也为大家带来好心情。清洁显示器表面时要注意，不要随便使用化学药剂，而应将专用的清洁液喷在擦拭工具上，按同一方向进行擦拭，以免对显示器造成损伤。

冬季办公装备篇

冬季的冷，似乎连空气也要冻结，本来平日就很平淡的办公室，气氛是不是显得更加凝固？这种环境下怎么发挥工作激情，怎么能进行创造性的工作呢？为你的办公桌增加更多趣味，让工作在更加愉快的心情下进行，就从一个小小的电脑配件开始。

一、办公室玩具

在国外，办公室玩具已经非常流行了，尤其是一些恶作剧式的办公室玩具，颇受白领尤其是IT精英的青睐。谁说在办公室就一定得是正襟危坐，一丝不苟地埋头苦干？用这些办公室玩具适当调节办公室气氛会使大家工作的心情更加愉悦，当然效率也就更高，同事之间的相互玩笑也有利于互相了解、增进感情不是？

这款USB自毁按键就是这样一种办公室玩具，这个做得异常逼真、看上去挺吓人的装置在按下中间的自毁按键后，会发出吓人的声音，并提示电脑将要自毁，对于不知情者，这绝对具有相当的震慑力。你可以大肆宣扬其恐怖的功能，警告他

这种创意绝非一般人能想得出来的

们不要随便动你的电脑，否则电脑会爆炸云云，肯定能让大家对你心生畏惧。其实这个自毁按键装置不过是一个普通的USB HUB，上面看似复杂的钥匙按钮之类的都仅仅是装饰而已。

国外流行的办公室玩具还有可以相互发射的火箭，和可以发出巨响的电子手榴弹等BT级玩物，不过这种办公室玩具可不能玩得太过火，要是误中老板或激怒同事可就要吃不了兜着走了。

二、脚踩视窗切换器

工作之余忙里偷闲上上网、聊QQ，甚至玩玩游戏这种事相信很多朋友都干过，不过每每有不务正业行为的时候都惴惴不安，生怕被老板或人事部同事看见，那肯定少不了一番说道或者工资打折，所以就有很多诸如老板键一类防止这种情况发生的东西存在，这个电脑“脚踩视窗切换器”就是其中的精品。

可能目前还停留在设计图上吧

“脚踩视窗切换器”就是可以快速帮你按下“Alt+Tab”键的产品，如果再装上专门的软件，还可以多些功能，例如立刻隐藏当前窗口、隐藏所有窗口、隐藏特定窗口等。有了它只要脚下轻轻一碰，桌面窗口就会立刻切换到你正在做事的样子。另外它还有一个附加功能就是设密码保护，这样就算你离开座位被别人碰到它也没关系。有了它，在办公室“摸鱼”完全可以做到不动声色，脚下的一点点动作绝对不会被老板发现，可以说是安全之极，唯一需要注意的是——不要等到老板走到身后的时候再踩。

三、盆栽

改变自己办公桌气氛的最好方式莫过于在办公桌上放一些小饰物了，如果能有一棵绿色植物当然效果更佳。但无奈显示器旁辐射严重，而且粗心的人也常常疏忽了对绿色植物的管理，这些花花草草往往在办公室都只会落得个凋零的下场。于是一种既可以装点办公桌，又可以避免伤害无辜花草的两全之策就诞生了。

这种长相颇为可爱的产品从外表看来和普通的花卉盆栽并没有什么区别，放在办公桌能起到很好的绿化作用，而且日久常新，不用担心会凋谢。另外有一个重要功能，当它与电脑的USB接口连接之后，就会摇身一变成为一个有趣的立体声扬声器，效果还相当不错。

使用这种盆栽最好先知会附近有良知的同事和热情的清洁员工，不然人家好心帮你浇花的结果会让你哭笑不得

四、保险盒

办公室毕竟是公开场合，私人贵重物品必须要妥善保管，以免有人顺手牵羊，下面这种称之为QBOX的盒子在这种场合就相当适用。这个外观看上去像海盗藏宝箱的盒子，通过下载专门的软件，再用USB数据线与电脑连接之后，就可以在操作系统中进行密码设置。由于是用软件设置的密码，没有通常意义上的钥匙，使这种密码箱的使用更加安全，只有知道密码的人才能打开箱子。另外，连接到电脑之后，QBOX里可以发出蓝色的光，打开盒子后里面一片灿烂，更有打开宝藏的感觉。

创意独特的产品，实用性就见仁见智了

不过需要提醒的是，牢记密码是使用这种密码箱的基本要诀，另外由于它的外观就明确告诉人们里面的东西值得铤而走险，所以最好不要放在太过显眼的地方，而且应该避免将钻戒、支票等失窃后可能酿成悲剧的贵重物品放入其中，以免被贼人将宝箱一并盗走带来损失。

冬季节日篇

冬天是节日的季节，是礼物的季节，圣诞、元旦、春节，有很多很多礼物出现的机会。送出一份礼物吧，不管是为了感谢对方一年的照顾、倾诉相互的爱恋，还是博得一次表白的机会，收到礼物都是一件开心的事情。独特的电脑配件作为礼物，既具有现代特色，又会可以表现你的特殊创意，何乐不为呢？

异形U盘

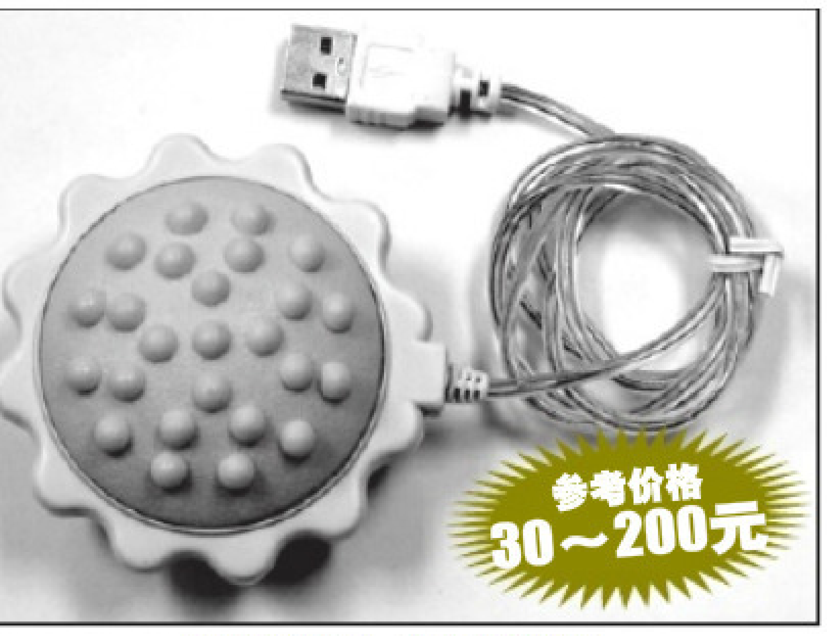
如果你觉得U盘早已不是什么新鲜玩物，用U盘做礼物没多少新意，那你可就错了，我们这里要介绍的可不是一般的U盘，而是造型会让你大开眼界的异形U盘。U

如果不是为了里面的数据，真想尝尝它是什么味道的

盘的容量目前可以以G来计算，在性能暂时没什么突破的情况下，生产厂商开始打起了外形的主意。U盘被造成了各种千奇百怪的造型，电池、食物、脸谱、绒毛玩具、树枝、足球……用这种U盘作为礼物，肯定会让收到礼物的人觉得惊喜。其价格视容量比普通U盘略高。

小技巧

如果异形U盘造型上的惊喜还不够，那你可以在U盘里放入一些诸如对方喜欢的歌、两人的照片、电子情书、亲手制作的Flash动画等东西，双管齐下，肯定会收到意想不到的效果。



虽然不起眼，但是很实用

按摩器

长时间使用电脑通常会产生腰酸腿疼、手指僵直等所谓电脑病症状，对健康相当不利，如果你身边有这样的朋友，那送他（她）一个按摩器将会是实用又贴心的好礼物。这种USB接口供电的按摩器已经出现了一段时间，从简单的按摩球、按摩棒发展到如今，已经出现了可以由多种按摩速度、不同按摩强度，组合出多种按摩方式的按摩靠垫等可媲美专业按摩器的产品。作为礼物，可以有从简单到复杂的多种选择，可以说是老少皆宜。

注意事项： 虽然按摩器能缓解长时间使用电脑的身体不适，对健康有一定帮助，但也不要对这种产品产生依赖性，多活动身体经常到户外活动才是保持健康的最有效保障。

奇趣摄像头

卡通造型的摄像头销路一直很好

喜欢上网的MM大多喜欢拍大头视频照，年轻朋友也越来越热衷于自己录制视频短片，摄像头已经快成了个人电脑的标准配件。把摄像头作为礼物送给MM也是一个不错的选择，但是把摄像头作为礼物，通常的那些款式就显得太过普通，当然要选择一款造型别致的产品。

好在目前这种摄像头已经比较常见，卡通形象造型的、毛绒玩具造型的、可爱动物造型的，这种奇趣摄像头大多投MM们所好，价格也和普通的摄像头差距不大，应该是一个既能让MM高兴，又不用花太多银两的双赢型礼物。装好摄像头之后，别忘拍下你们幸福的大头照合影哦。

USB手镯

USB饰物目前在市场上还不易买到

虽然现在IT产品已经广泛融入生活之中，但电脑配件也能当作饰物，这或许没想到吧。除了一些造型别致，体积非常小巧的U盘等配件能当作钥匙扣、项链吊坠、耳环吊坠等饰物外，现在甚至还出现了一些专为时尚而设的电脑配件。

这款USB手镯就是个很好的例子，它是专为女性消费者设计的产品。这款USB手镯容量为256MB，除了作为纯粹的装饰品之外，还可以临时存储一些资料，可以说是开了女性饰物新风尚之先河。不过这款产品属于限量级产品，不容易买到。

结 语

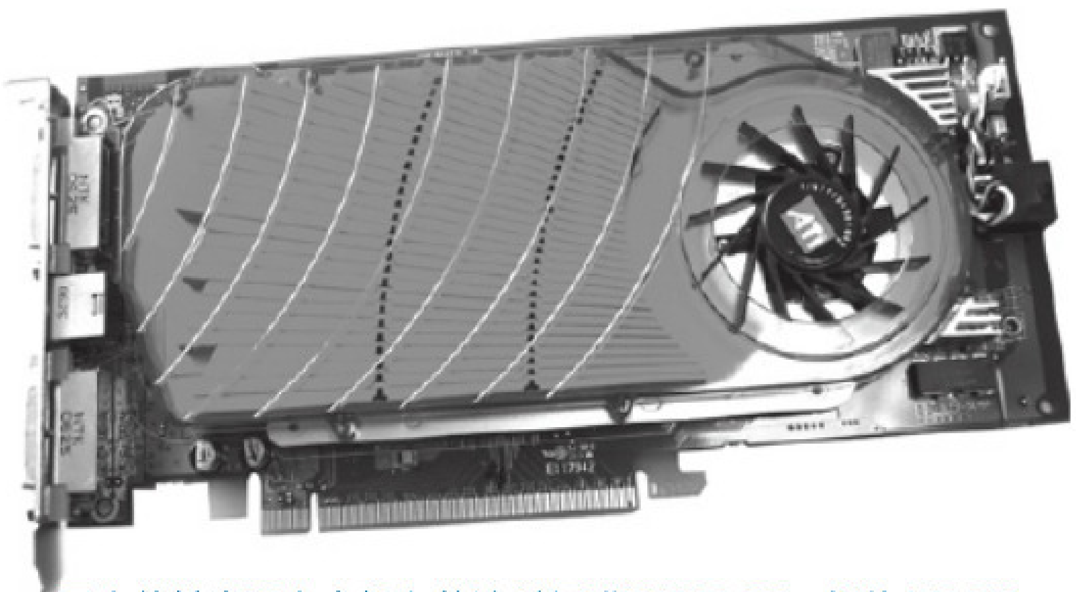
随着电脑与我们的生活联系更加紧密，个人电脑产品已经由简单的应用逐渐向美学、创意的方向迈进，我们“冬装行动”中提到的匠心独具的个人电脑配件只是这其中很少的一部分，相信还会有更多更加奇特的玩物加入其中，而我们的生活也会随着越来越多地拥有这些产品而被逐渐改变。P

中高端亮刀！

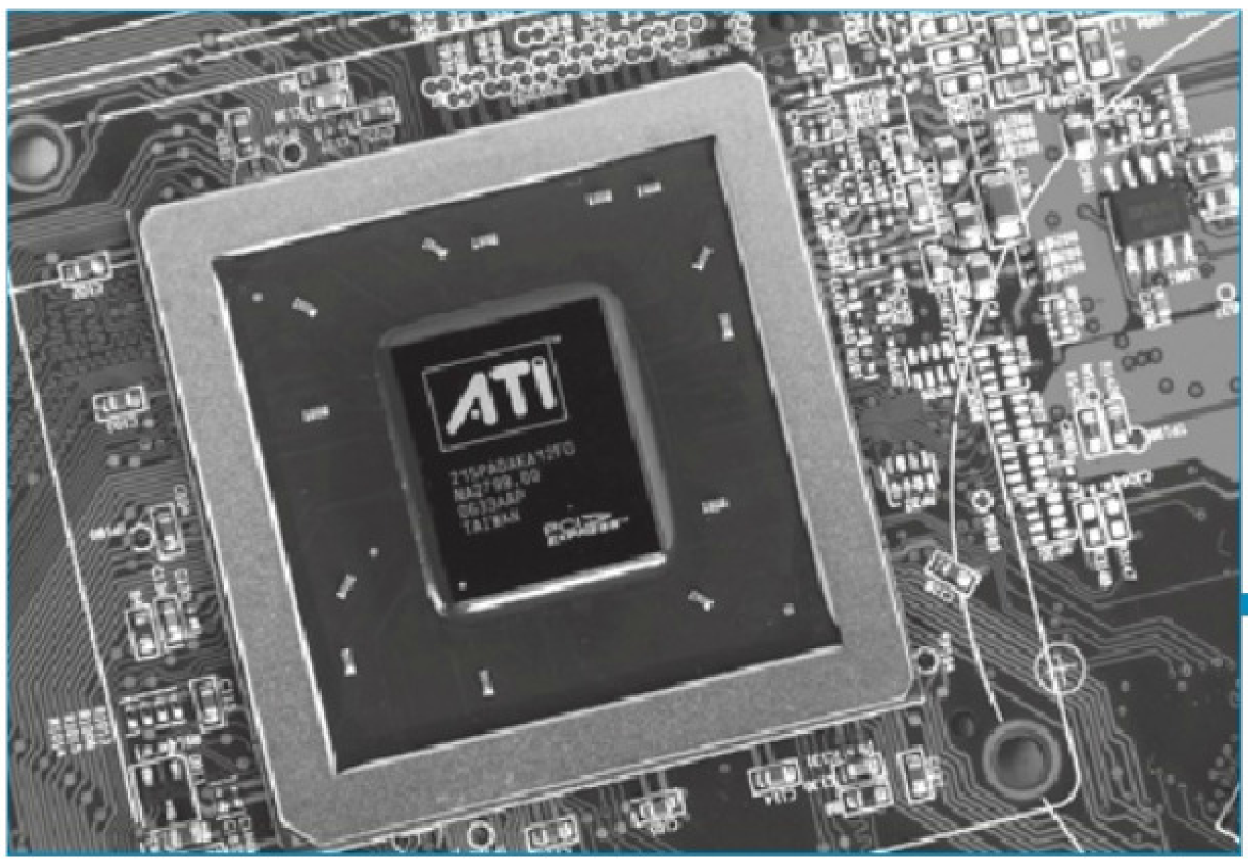
——ATI全新80nm显示核心解析

■北京 极速山猫

2006年对显卡领域来说绝对是不平凡的一年，尤其是ATI的未来颇为引人关注——54亿美金的收购案让很多消费者非常担心ATI的前途。在显卡市场上，低端和高端市场对ATI来说都算不错，不过在中端市场上，也是整个市场销量、利润相对平衡的部分，ATI实在没有值得称道的产品来同NVIDIA的GeForce 7600GT/7900 GS相抗衡。就在国庆放假前，市场上出现了一批不到1500元的RADEON 1900GT，吸引了不少用户的眼球。要知道，此前1900GT的价格还接近3000元。仔细对比PCB就会发现，这批1900GT已经采用了全新的PCB设计，甚至连散热设备也焕然一新。其实这批1900GT的PCB同即将亮相的X1950Pro基本相同，只不过屏蔽了即将在RV570上采用的内桥接交叉火力（CrossFire）接口，ATI推出新产品决战中高端市场的决心已经非常明显。


国庆节前出现在市场上的迪兰恒进X1900GT，报价1499元

10月17日，ATI正式发布RADEON X1950Pro，全球第一片80nm工艺的显卡诞生，随后不久代号RV560的RADEON X1650XT发布。这两款产品结合新版的X1900GT将构成ATI新的中高端产品线，价格定位从999元至1799元，很明显ATI希望通过它们来弥补自己疲软的中端产品线。由于RV560/570具备了许多全新的特性，不管是芯片架构还是成卡的设计。因此，我们有理由为大家详细分析一下ATI全新的80nm显卡架构。

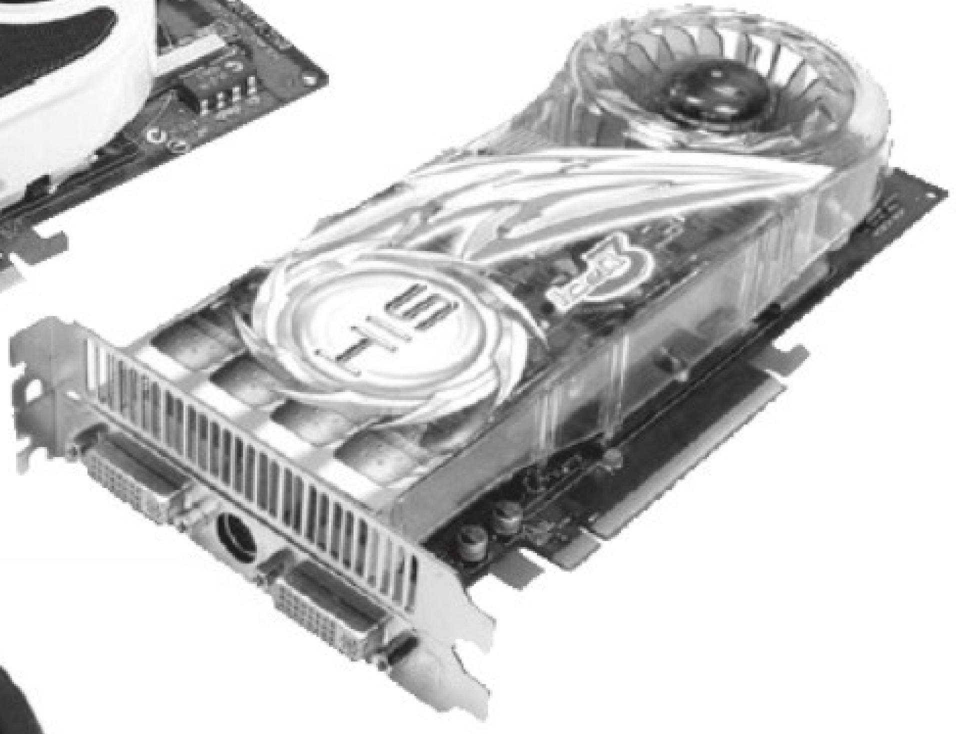

RV570核心，全球第一款80nm工艺的图形芯片

ATI先尝80nm的螃蟹

在芯片领域，生产工艺一直是厂商最为重视的部分。NVIDIA早在NV30时代就尝试使用更新的0.13微米工艺，但新工艺带来的良品率降低导致成本大幅上涨，让NV30失去了同R300系列竞争的基础。NVIDIA从那以后

便开始了比较保守的策略，在生产工艺上一直是等待成熟后再使用到新的产品线中。有鉴于此，在产品上市之前业界一直猜测80nm工艺不够成熟，良品率过低会导致ATI的芯片成本上升，但实际上台积电对80nm工艺的掌握似乎已经超过了业内人士对其的预估。RV570芯片显卡的上市价格并不离谱，甚至还比90nm工艺的产品有所下降。相信未来不管ATI还是NVIDIA都将在新工艺上受益，新的生产工艺势必会带来频率的提升，超频爱好者也将找到他们的新目标。

改过自新——ATI开放散热器设计

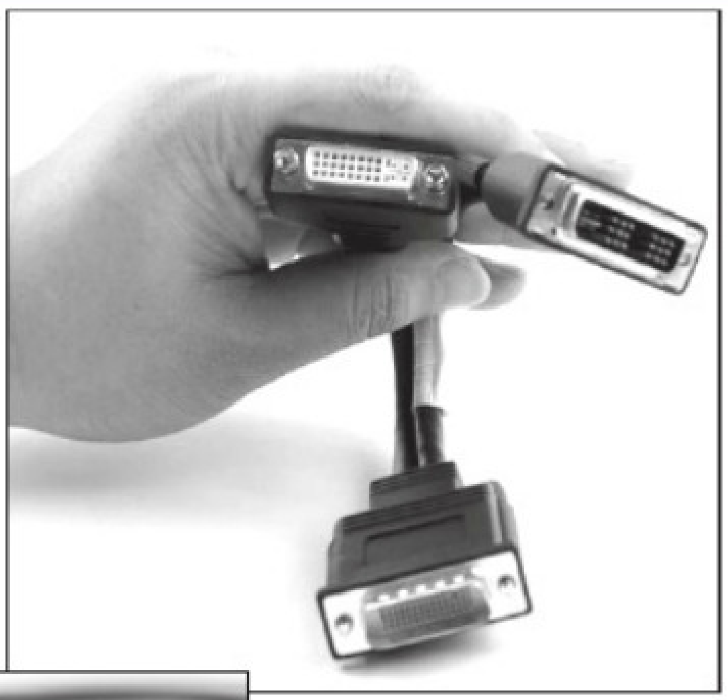


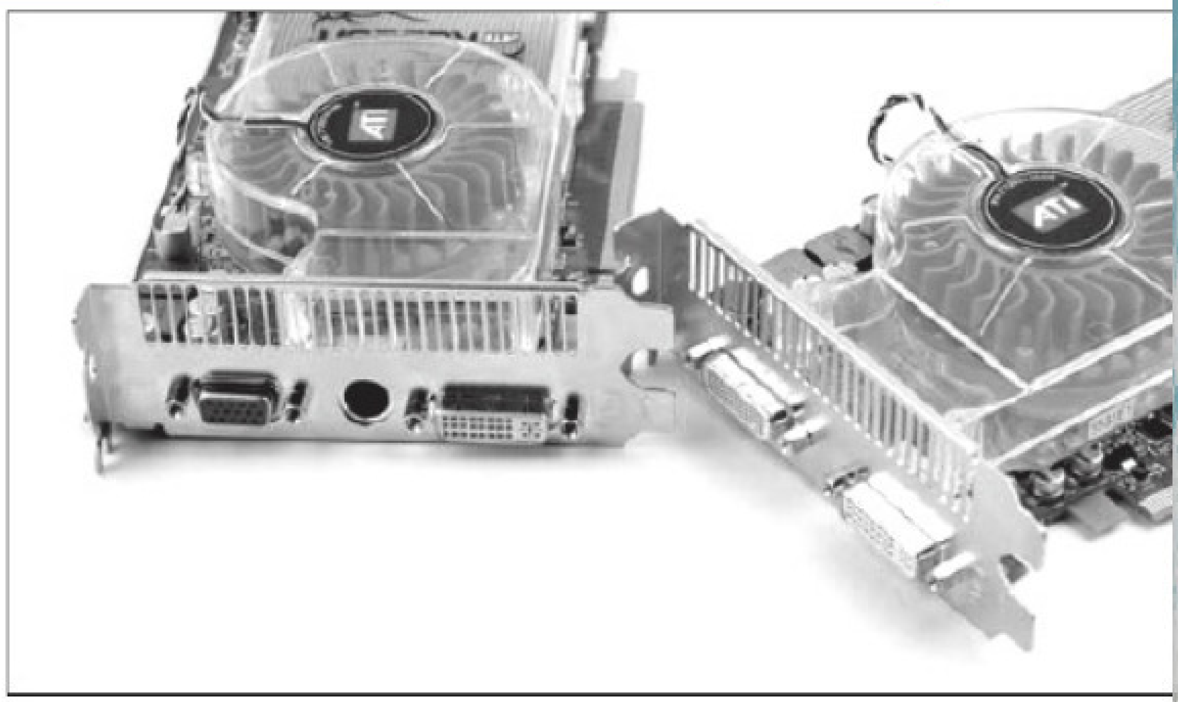
华硕（左上）、迪兰恒进（下）、HIS（右上）不同的散热器设计，同为公板产品，不同的散热器也能营造不同的品牌文化

从ATI开放显卡授权以来，中高端显卡的散热器一直都必须采用ATI设计的公板产品，因此，以往在中高端产品上，品牌厂商之间除了PCB颜色外很难看到其他差别。这一方面打击了下游厂商的个性，另一方面让ATI的中高端市场显得千篇一律。还有最重要的一点，ATI原厂指定的散热器并非最佳解决方案，从RADEON 9500/9700/9800时代开始，ATI指定的黑色和银色散热器已经被验证并不是中高端产品的最佳解决方案。售出的中高端产品因散热器原因造成的显卡故障已经颇为普遍，下游厂商由此产生的怨言和要求使用更佳散热器的呼声越来越高。终于，ATI官方于2006年9月宣布开放中高端显卡散热器的限制，下游厂商不再必须使用原厂搭配的散热器，虽然订购的价格因无散热器会有所降低，但使用其他更昂贵的散热器势必会带来显卡成本的增加。

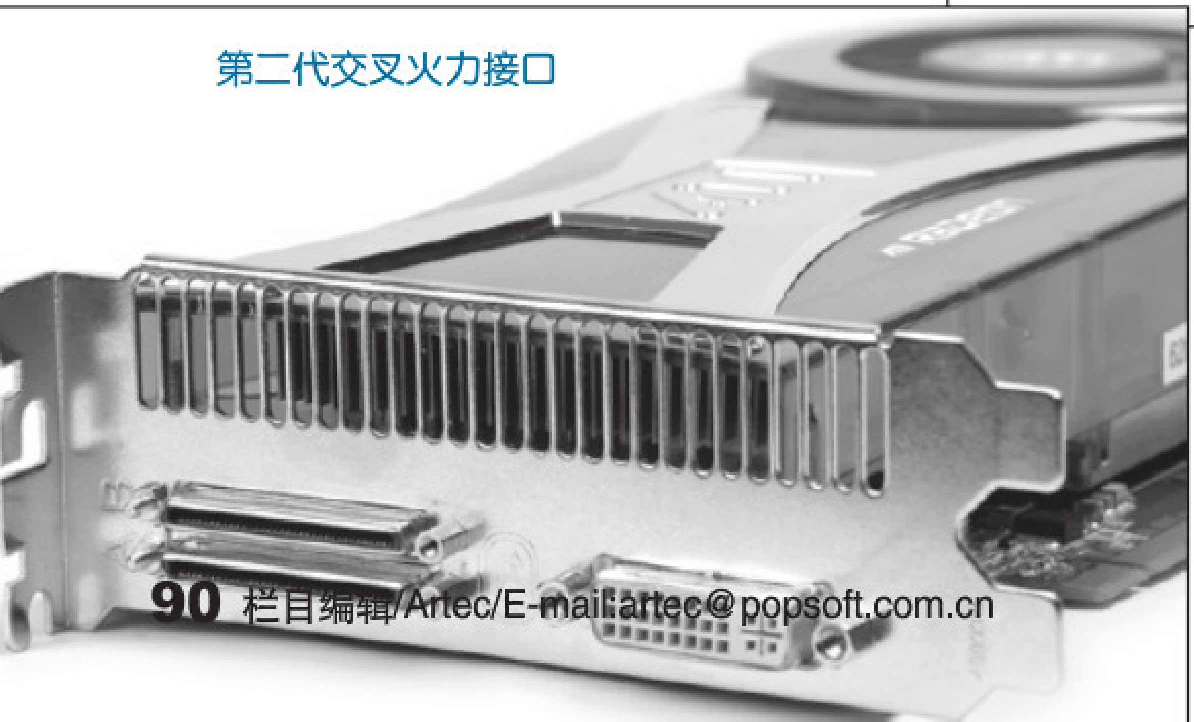
内桥接交叉火力技术，再无主卡从卡之分

ATI从推出交叉火力技术到现在，已经历了3代变迁。最初的交叉火力诞生在RADEON X850时代——组成交叉火力的从卡必需先将数据输出到主卡的DMS，再由DMS传输到Composting Engine进行数据融合，最后才统一输出到DVI接口。由于设计并不成熟，因此第一代交叉火力并没有引起用户太多的关注。





第一代交叉火力接口和连线



第二代交叉火力接口

第二代的交叉火力接口源于ATI专业卡上的双阜接口，名为VHDCI，主要用在X1900系列上。新的交叉火力接口解决了连接带宽的问题，使得新的交叉火力系统可以获得更高的分辨率。不过第二代交叉火力的问题也很明显，主卡和连线的成本较高，而

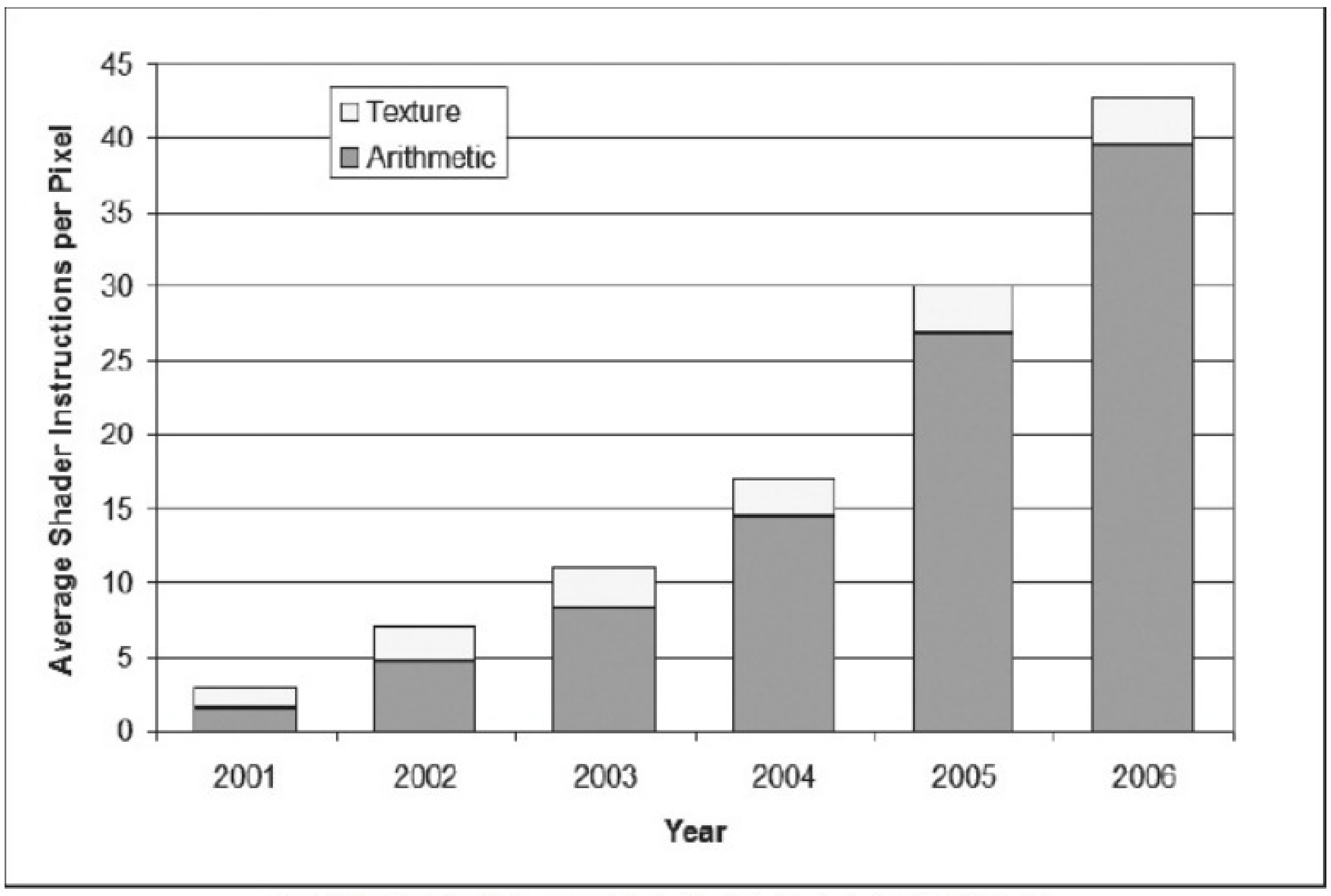
且由于消费者数量的限制，导致了交叉火力主卡和连线并不好找，所以发展更方便、有效率的连接方式迫在眉睫。

本次发布的RV560/570芯片中整合了Multi-GPU接口，这样使得每片卡都站在了同一起跑线上，组建交叉火力不再需要专用的接口和连线，再也没有主卡和从卡之分。两片显卡通过CrossFire桥来连接，可实现24b 350MHz的传输速率，既解决了传输带宽问题，又不再有主卡从卡的不便。

第三代交叉火力连接桥和接口

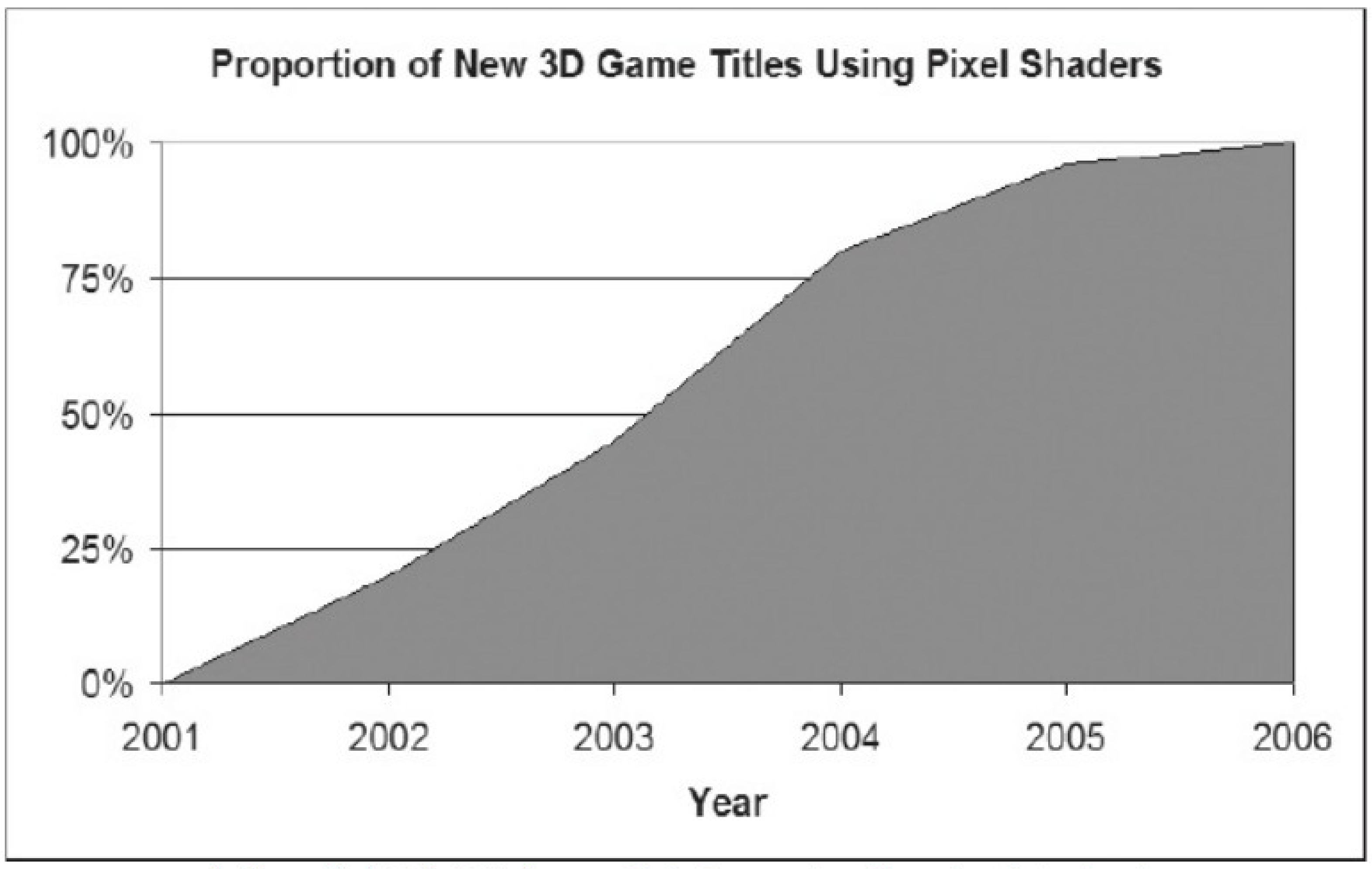
理想化的DX9设计架构

最初的DX9架构是同时强调Pixel Shaders和Vertex Shader（像素渲染器和顶点渲染器，下文简称PS和VS）功能的，虽然在DX8时代VS并不是GPU内部所必须具备的，但VS的作用却相当明显。不过，随着DX9和其应用的不断进化，VS的作用不再像当初那样明显。ATI的研发人员在经过调查后得出这样的结论，PS将在未来的游戏中扮演最重要的角色。目前的情况确实如此，PS的管线数量激增，而VS单元却基本处于停步不前的状况——即使最新的RV570也仅仅提供了8组VS单元。难怪在即将面世的DX10中会将VS和PS整合成为统一的架构。因此，ATI新一代图形芯片的重点改进并没有放在VS单元上，RV560和RV570同时具备8个VS单元。



ATI认为数据运算在PS引擎中的威力将大大超越纹理运算

NVIDIA和ATI无疑都在走强化PS的路线，NVIDIA在VS上甚至还要少于ATI的数量，但在PS的发展上，ATI和NVIDIA却有了比较大的分歧。ATI在设计RADEON X1900时，就提出了一个全新的架构——每条渲染管线内的PS单元数量是贴图单元数量的3倍。之所以采取这样的设计，主要是出于ATI的图形芯片设计工程师对游戏技术发展作出的预测。在完成一次渲染的过程中，每条PS流水线需要对对象进行贴图操作和数据计算。随着DX9游戏的逐渐流行，光影效果的不断丰富，数据计算的需求量开始成几何倍数增加，对光影等特效的计算能力也开始成为衡量图形芯片计算能力的主要因素。因此，ATI的工程师认为，在每条PS渲染流水线中增加数据计算单元的能力，是有效提升渲染效率的关键。



新的3D游戏越来越依赖于PS的能力，而对VS的要求则在逐渐淡化

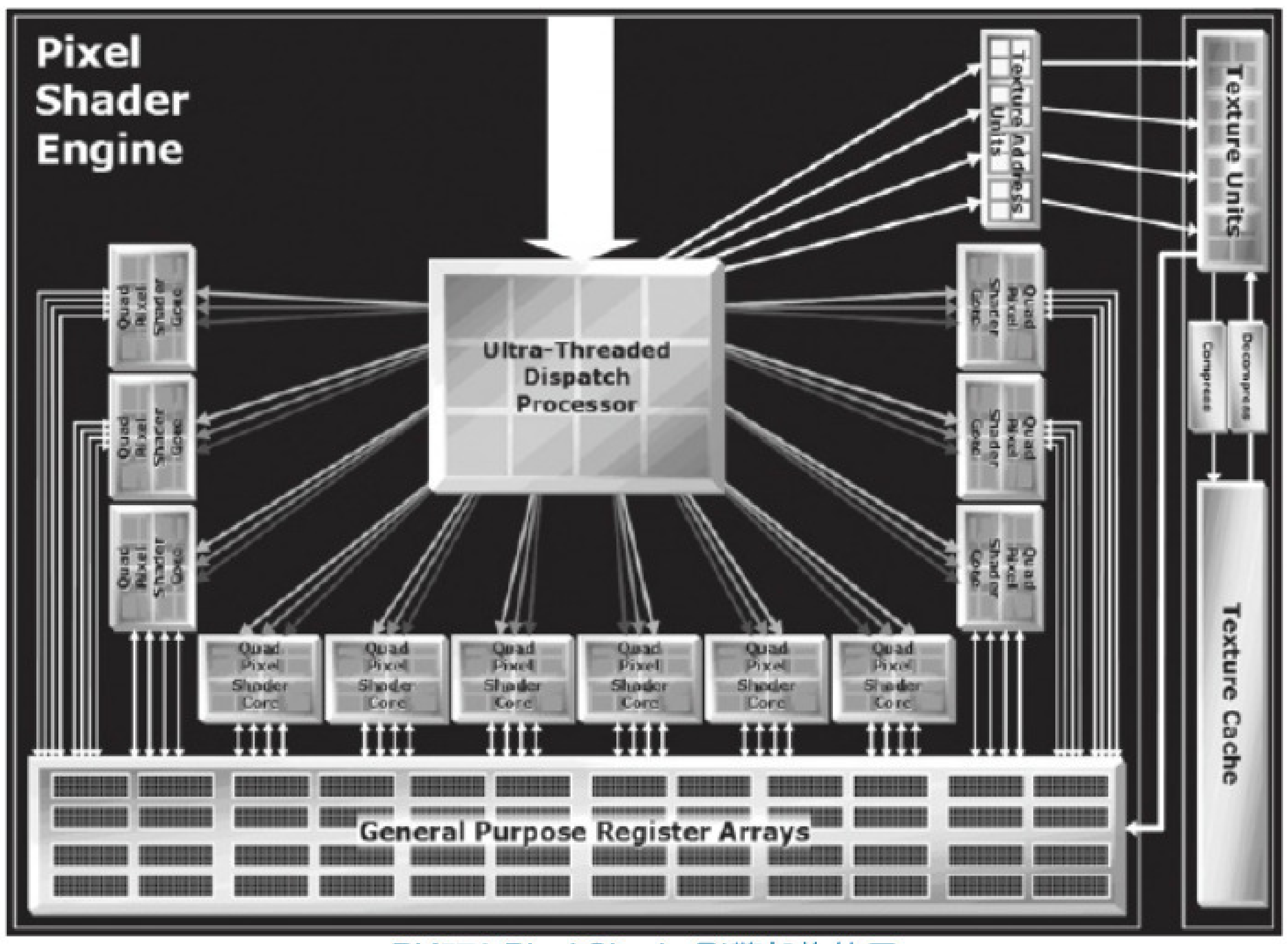
在RADEON X1600和X1900系列中，ATI都采用了这样的设计。相对于以往传统的流水线设计，由于渲染能力提升了3倍，因此图形芯片的处理能力也得到了相应提升，理论上达到了以往流水线处理能力的3倍。虽然在实际运算过程中还无法达到绝对的3倍（由于目前的DX9游戏并非单纯地以DX9指令和架构编写，大都掺杂有DX8的影子，因此ATI

的理想化模型执行并非一帆风顺），但性能的实际提升还是非常明显的。这表现在RADEON X1600和X1300虽然都仅具备4个贴图单元，但性能却有非常大的差别。相信随着DX9标准的不断深入，ATI的渲染优势会进一步发挥出来。

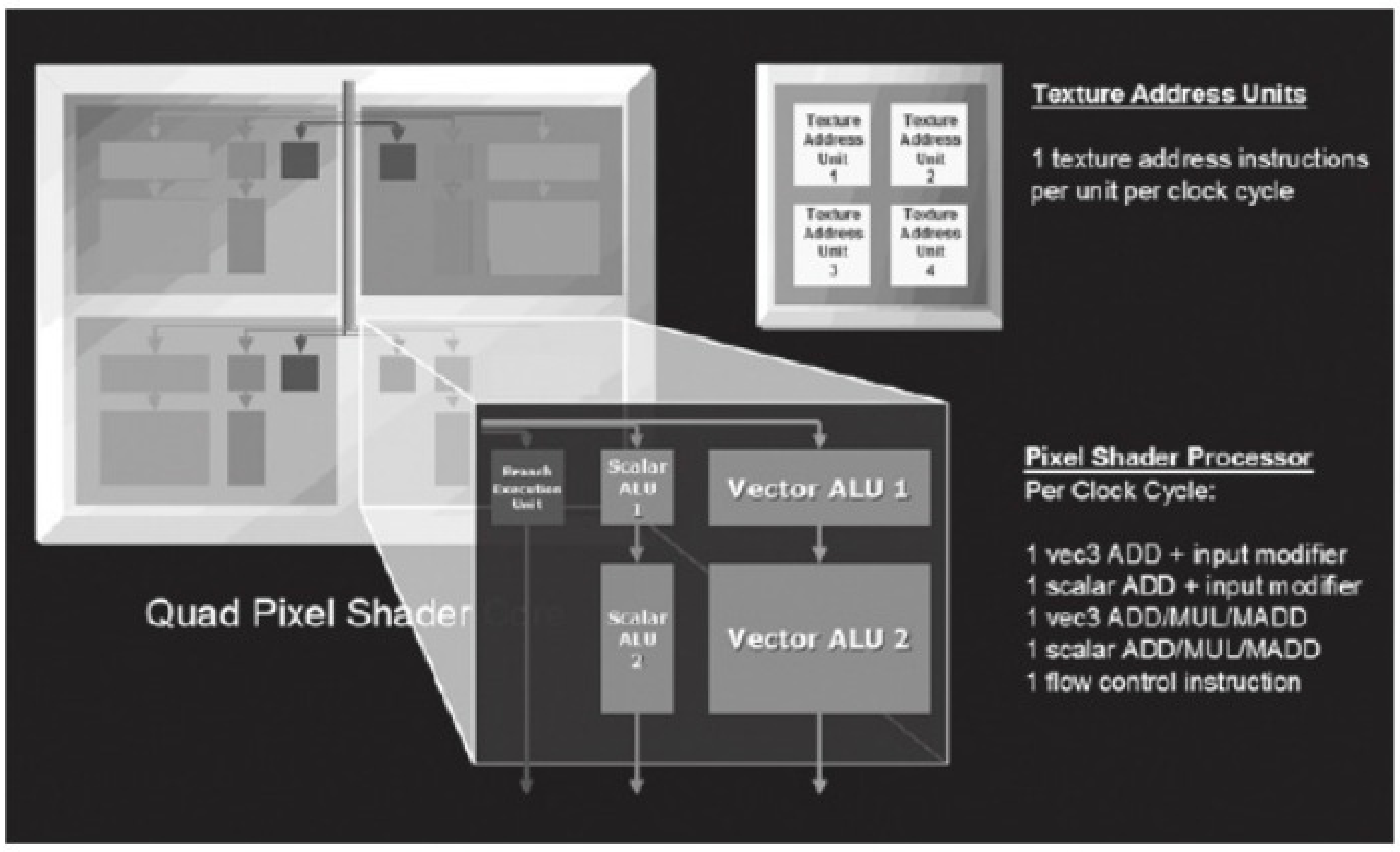
在以往的产品线中，RADEON X1600和X1900之间形成了较大的价格断层，ATI曾经试图以X1800GTO和X1800XT来弥补，但X1800系列并没有采用全新的“一托三”设计，且成本控制上也做得不够好，因此仅仅成为昙花一现的产物。这次以80nm新工艺推出的RV560和RV570，则全部脱胎于X1900的架构设计，并希望借此改变中高端产品的市场状况。

其中RV560被命名为RADEON X1650XT，具备24个PS单元，达到了X1600的2倍。在频率上，由于采用了新工艺，因此X1650XT可以轻易跑到600MHz。而在显存搭配上，X1650XT依然延续了128b显存位宽，搭配的显存频率则由下游厂商自己决定，区间为1300～1400MHz，不排除有厂商推出更高版本的可能。

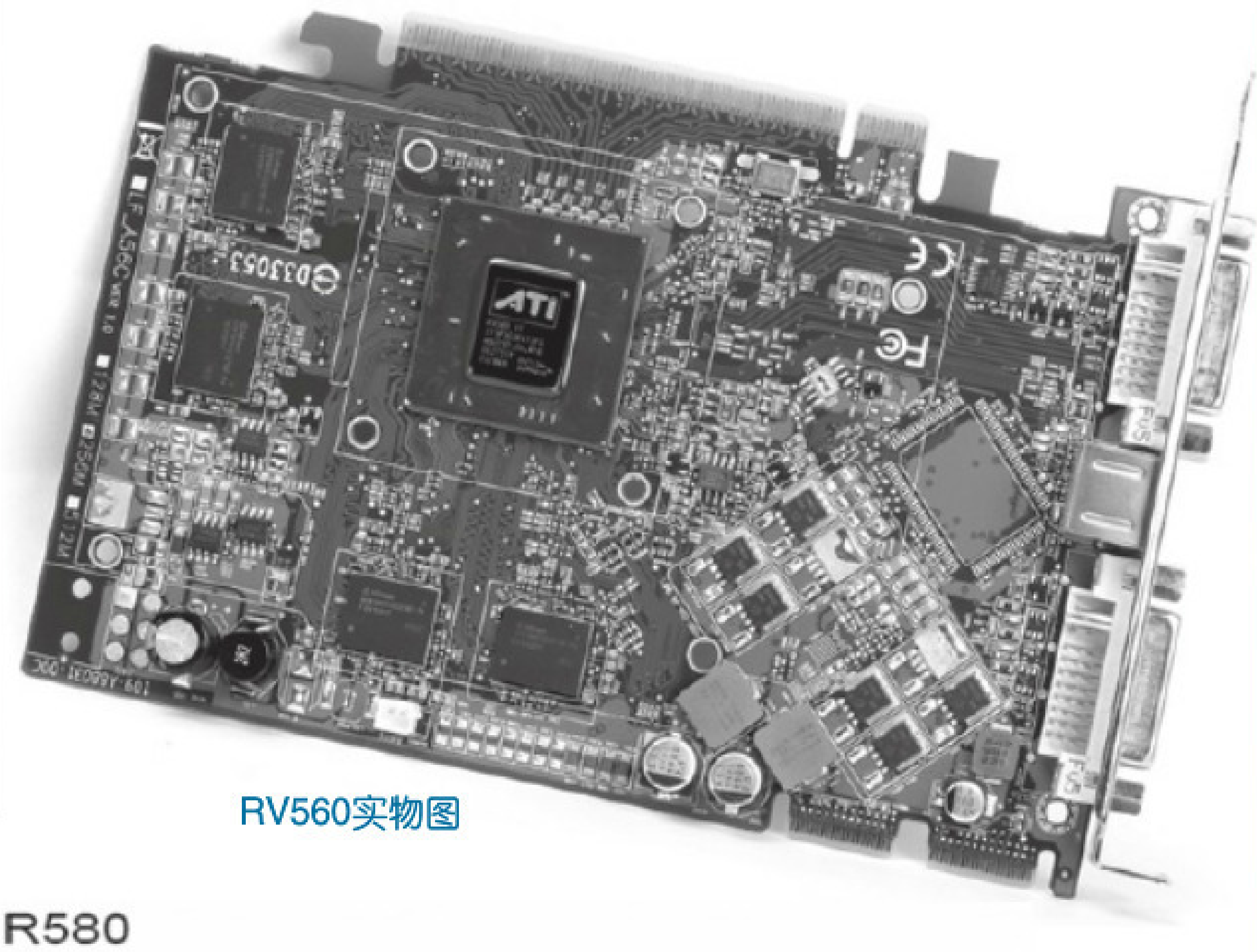
RV570被命名为RADEON X1950Pro，具备36个PS单元，达到X1600的3倍，相当于在X1950XTX的基础上减少了一组Shader单元。由于复杂程度相对于X1950XTX有所降

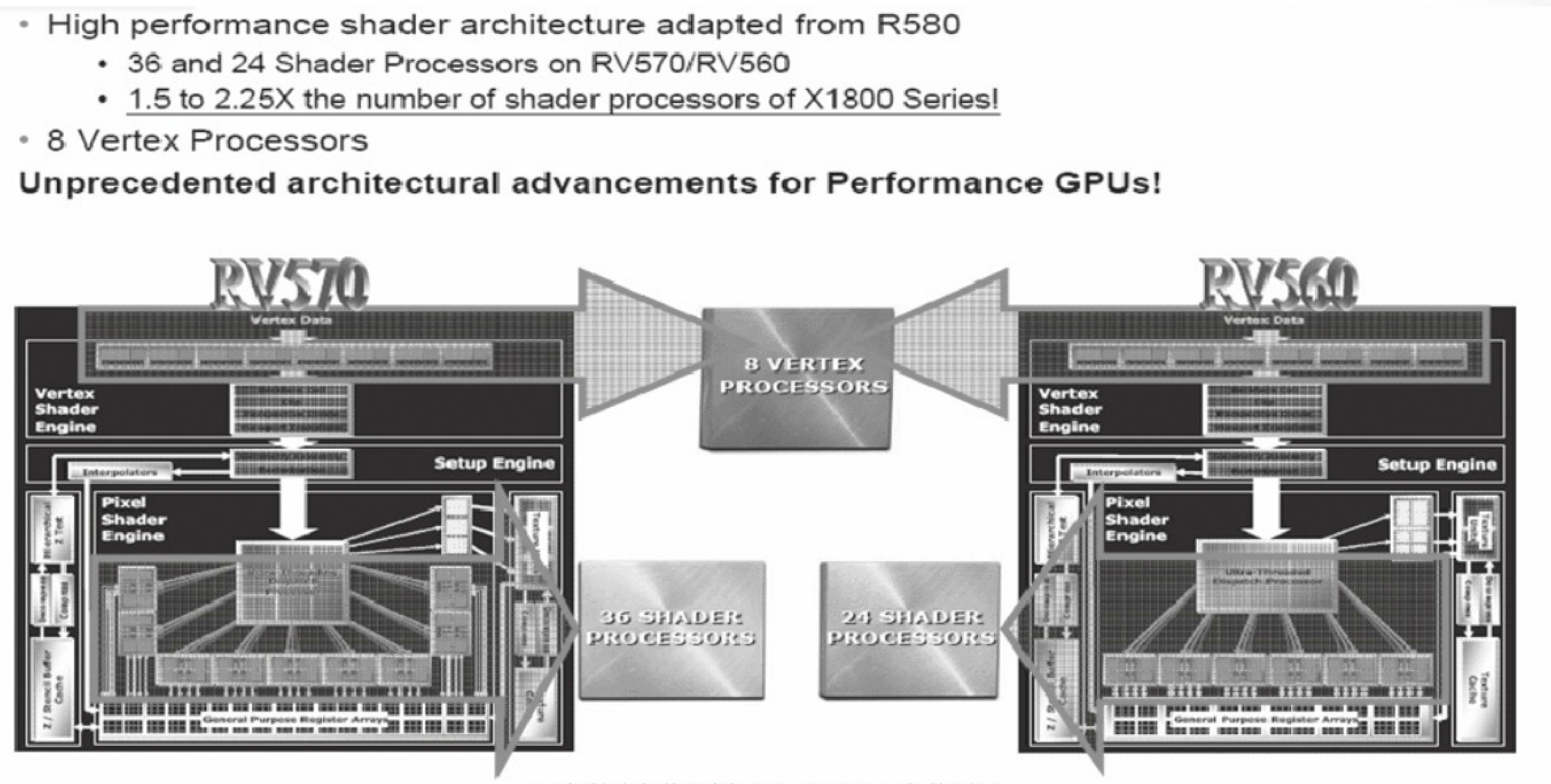


RV570 Pixel Shader引擎架构简图



RV560/570 PS处理单元架构图

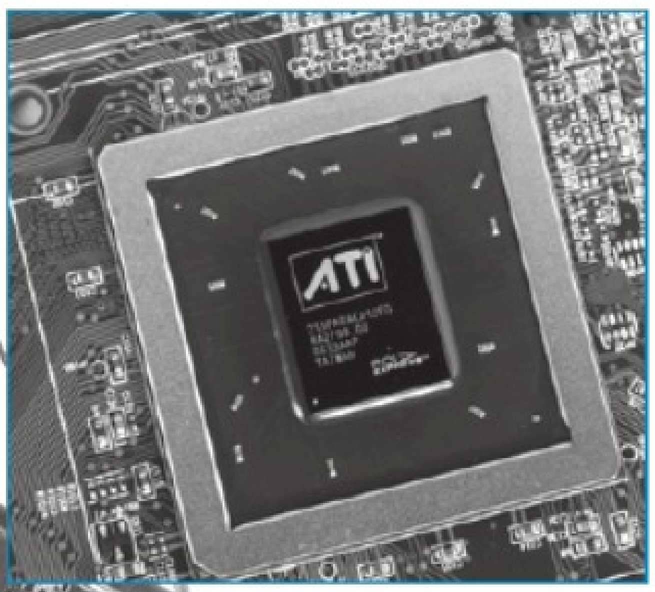

RV560实物图



ATI新核心架构解析以及RV560/570架构对比

低，因此X1950Pro可以达到650MHz的核心频率，同时搭配的显存位宽也提升至256b，搭配显存频率1400MHz起步，同时具备256MB和512MB两个版本，另外RADEON X1650XT和X1950Pro都具备8组VS单元。

至本文截稿时，目前国内市场上已有成品X1950Pro显卡在销售，价格在1799元左右。而RV560的样卡已经开始到各品牌产品部进行测试，如果没有问题，随着中国区产品发布日期的到来，X1650XT也将正式与用户亮相，预计定价在999～1199元之间。值得一提的是，在台北亚太区RADEON X1950Pro的发布会上，出现了一款来自迪兰恒进的X1950Pro AGP版，相信这也是振奋广大AGP老用户的好消息。从目前得到的消息看，这款X1950Pro上市后的价格也不会太离谱，基本可控制在2000元以下。



RV570实物图和细节图

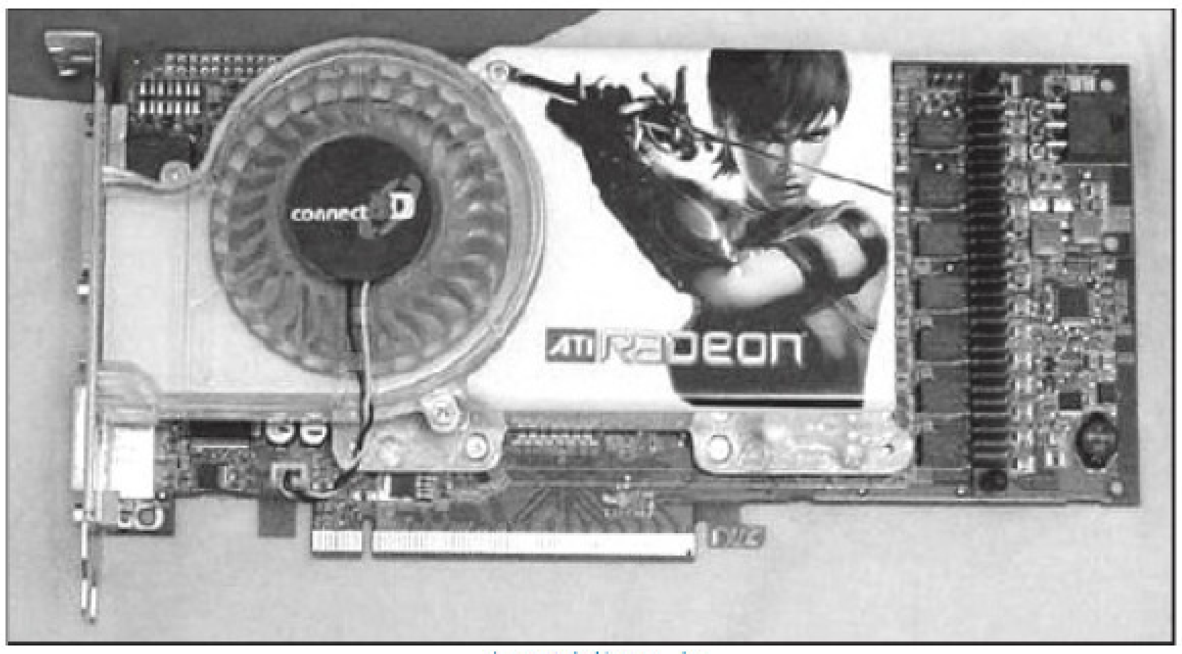
从目前部分媒体放出的测试成绩来看，X1950Pro的性能介于GeForce 7900GS和7950GT之间，而目前它同7900 GS之间的差价仅为200元左右，不管市场定位还是性价比，都可说是相当出色。X1650XT至截稿时止受限于ATI的保密策略，还没有放出详细的测试成绩，不过从规格上可判断其性能应该好于7600GT，定位也是卡在7600GT和7900GS之间。此外，新品上市后势必会有价格回落的空间，有心购买的用户不妨稍等一段时间，等各大品牌的产品大批量上市后，价格会有进一步的降低。

RV560、RV570与NVIDIA GeForce 7900GS、7950GT规格对比表

项目/显卡型号	RADEON X1650XT	RADEON X1950Pro	Geforce 7900GS	Geforce 7950GT
核心频率	600	650	480	550
显存位宽	128b	256b	256b	256b
显存频率	1400MHz	1400MHz	1400MHz	1400MHz
PS单元数量	24	36	20	24
VS单元数量	8	8	7	8
参考售价（元）	1099	1799	1499	2999

新品发布后的ATI和合作伙伴

由于ATI目前正处在收购整合期内，因此很多消费者非常关心ATI对下游合作伙伴（AIB）的政策及支持问题。此前中国内地只做显卡的AIB厂商只有两家，分别为迪兰恒进和蓝宝，ATI在今年引入了一家新的AIB厂商——卡恩迪思（Connect 3D），这是一家老牌的德国公司，ATI希望借引入新的AIB带来新的竞争机制，扩大自己在中国内地的销售份额。



卡恩迪斯显卡

除AIB外，在新的80nm工艺芯片上，华硕、技嘉、微星等品牌都推出了相关产品，除此之外，包括精星（GeCube）、希仕（HIS）等此前在国内并不多见的品牌也都加入其中。从目前的情况看，AMD收购ATI后对下游显卡品牌的支持并不会减少，目前除蓝宝工厂爆出过生产N卡的消息外，还没有别的AIB厂商“叛逃”。

而竞争对手NVIDIA方面，似乎已经无心在这一代产品上同ATI缠斗。目前传言原定于2007年1月上市的G80将于2006年11月亮相，并被命名为GeForce 8800。此外，久违的S3也推出了一系列全新图形芯片，希望在低端市场上分一杯羹。不过目前ATI的R600也在紧锣密鼓地筹备当中，预计的发布日期为2007年初。不管ATI还是NVIDIA，新一代图形芯片都锁定了微软最新的DX10和Vista系统，看来真正的好戏还在2007年。除了亟待升级的用户，笔者建议有新装机计划的用户不妨等到新一代图形芯片和操作系统正式发布之后再动手。

问题交流

编者按： 编者按：本期将“数码单反相机问答专集”刊登完毕，对于数码单反相机这样相对高端的产品，在使用中应养成边使用边学习的好习惯，这样才能够在娱乐的同时获得相关知识。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

数码单反相机问答专集（下）

四川　龚胜

问：请问数码单反在选购上应注意哪些问题?

答：首先是对焦速度、快门时滞、连拍速度、最高快门速度、最高闪光灯同步速度，这些“硬指标”对于新闻、体育等专业摄影都非常重要，但性能提高也伴随着价格的急剧上升。其次机身寿命和可靠性也很重要，尤其是快门寿命和反光取景系统的可靠性，是影响数码单反相机寿命的重要因素。

镜头群也是影响数码单反相机选购的重要因素，还有如是否支持W/A读写加速技术和USB 2.0和IEEE 1394接口、色彩空间种类等。另外手感、外形和重量也不可忽视，机身设计是否合心合手，往往是决定是否选购一部数码单反相机的重要因素。

问：请问数码单反相机的莫尔条纹是什么意思?

答：莫尔条纹的问题应该和CCD前面使用效果比较弱的低通滤镜（Anti-Alias）有关。莫尔条纹现象是由于信号取样频率接近感光器分辨率所致，通常解决方法是用一个低通滤镜把高于感光器分辨率的信号挡住，其副作用就是降低成像分辨率。因此在设计低通滤镜时设计师要在分辨率和莫尔条纹之间做一个妥协选择。

问：为何数码单反相机中能用CMOS作为成像器件?

答：目前数码相机普遍采用CCD技术，CMOS仅仅被用来制作“玩具相机”，但佳能公司推出了采用CMOS的数码单反相机，两大技术固有壁垒已被打破。现在新的CMOS图像传感器采用APS技术（Active-Pixel-Sensor，主动像素传感器），使影像品质得到了极大提升。CMOS传感器每一像素点包含有一个光电二极管、一个电荷-电压转换区域、一个晶体管及一个放大器区域。整个传感器上有互相交错的金属栅和纵排交错的输出信号行。这一结构使从整个序列发出的信号可被简单的X-Y识别技术识读，这正是CCD所不能达到的。

问：请问数码单反相机的画幅有哪几种?

答：目前常见的数码单反相机主要有下面3种尺寸规格的影像传感器：

全画幅。就是说影像传感器规格与135相机胶片尺寸完全一样，即36mm × 24mm，对应的镜头特性不变。全画幅影像传感器成本较高，一般只用在最高级别的专业数码单反相机中。

APS画幅。这在数码单反相机中不是一个严格的尺寸，影像传感器大约为全画幅50%、接近APS胶片尺寸的多种规格都被称为APS画幅。在镜头焦距效果上，它们根据实际影像传感器尺寸的大小，在135相机镜头焦距的基础上乘以一个系数进行换算，系数约为1.3～1.7。

4/3画幅。即CCD对角线为4/3英寸，规格为18mm × 13.5mm，比APS尺寸还要小很多，但比消费型数码相机的最大CCD(2/3英寸)的面积大4倍。因此，4/3画幅的相机成本大幅降低，尚能保持较好的成像效果，不过已不能利用传统135相机镜头。

读者　思考者问：我买了一台DVD刻录机，感觉其刻录的碟片在其他电脑上常常无法顺利读取，请问如何测试其刻录的DVD碟片的品质呢?

答：测试DVD碟片刻录品质的软件很多，其中集成在Nero刻录软件工具包中的CD-DVD Speed就是很常用的一款。它可对光盘的C1、C2、PI、PO与Jitter等参数进行测试，使用也很简单。运行后选择ScanDisc进行表面扫描即可，当然这只是一个粗略的测试，主要是用来分辨光盘有没有不可读的错误。另外还有很多其他更专业的光盘质量测试软件，比如KProbe，是个相当著名的测试软件，与建兴（Lite-on）系列光驱兼容较好。其他还有PlexTools Professional是日本著名刻录机厂商Plextor（科浦特）专用工具软件，功能很丰富，但只能与Plextor的产品配套使用。

四川　龚胜

读者　章培问：我看到有文章介绍说不同品牌的DVD刻录机在使用不同牌子的DVD刻录光盘时，刻录质量不一样，请问具体是什么在影响DVD光盘的质量呢?

答：DVD光盘质量问题涉及到一些比较深奥的专业知识，比如Jitter标准、ATIP与ADIP错误率等，Jitter就是指刻录的数据周期与标准数据周期（时钟）之间的误差，刻录机锁定轨道的能力会影响到ATIP与ADIP错误率，而光盘的平面倾斜幅度和刻录机激光聚焦能力等也会影响刻录品质。刻录品质是光盘与驱动器双方的事情，一般而言，好

客座专家　龚胜 苏旅

的刻录机为了达到最好的刻录质量会竭尽所能来顺从光盘特性，而刻录介质（染料与相变材料）的均匀性与材料的响应能力都将影响刻录机的调校，如果一张介质质量不佳，涂抹不均匀的光盘遇到一个OPC控制简陋的刻录机，其刻录盘片的质量就会很差。

想避免出现刻录质量问题就要在购机之前做好准备。在选择产品时，要多看看这些产品的Firmware更新记录，那上面会记载着兼容盘片的品牌与种类，当然选择品质较好的刻录光盘也是很有必要的，其他还要注意选择合适的刻录软件和正确的刻录方法。

四川　龚胜

读者　小夕问： *我想买台DLP投影机接DVD和电脑看高清影片，请问在选购的时候需要注意什么？有没有价格相对便宜而又能支持高清影片的投影机？还有机器外接HDMI接口的具体情况如何呢？*

答： 电脑投影机原本是用于商务宣传的一种视频播放工具，而DLP（Digital Light Processing）则是目前最先进的数码视频显示解决方案，采用DLP技术的投影机利用光学半导体还原视频画面，相比传统的数字LCD、模拟三枪投影机，具有更为出色的视频效果。普通的商用投影机为了满足白天投影的效果，其亮度相对较高而对比度相对较低。而作为家用看片的投影机则更应关注“对比度”“分辨率”等技术指标，以对比度为例，数值越高（2000：1以上），视频可显示的层次感也就越好，而分辨率越高（以720P最为佳），视频可显示的清晰能力也就越强。当然，DLP投影机所用色轮段数、灯泡寿命等指标也是需要注意的，更多的相关信息，你可查询www.dlp.com.cn之类的技术网站获得。

目前价格在万元左右并支持高清格式（如720P、100i、1080P）的投影机并不是很多，目前刚在欧美市场上市的奥图马（Optima）HD70算是其中的佼佼者，它采用德州仪器（TI）的单片0.62英寸DarkChip2芯片，目前价格折合人民币约为8000元。至于HDMI接口实际上是在DVI接口基础上增加了数字音频输入，并支持诸如HDTV标准的高清晰数字信号，不过对应的HDMI连线价格较高，而且支持该接口的视频设备目前也不是很多。

湖南　苏旅

读者　JAY问： *卡巴斯基6.0因特网套装效果如何？比分开安装防毒软件和网络防火墙如何呢？如何才能取得注册资格？此外，我想在电脑上同时安装诺顿企业版和卡巴斯基杀毒软件，可以么？是不是使用效果更好？*

答： 卡巴斯基反病毒系列（Kaspersky Anti Virus）是世界闻名的俄罗斯杀毒软件，其6.0安全套装在吸取其原有反病毒、网络防火墙等单一软件的基础上，集成反病毒、反垃圾邮件、网络防火墙、反间谍、反网络钓鱼以及反垃圾邮件等功能于一体，提出了新的电脑安全解决方案。相比分别安装的单一软件，安全套装所需安装时间更少、拥有功能更多、占用系统资源更低。

作为商业软件，卡巴斯基需要付费登记后，取得零售授权的Key文件才能正常使用（类似于注册码方式），可以到相应的软件专卖店或网上商城咨询一下，或到其官方主页上下载30天试用Key文件。

带有实时监控能力的诺顿企业版杀毒软件也是一款很不错的电脑安全软件，但它并不能和卡巴斯基之类的反病毒软件（同样带有实时监控能力）同时安装及使用，因为它们特殊的工作机制将导致相互干扰，以至于操作系统运行速度变慢、无法顺利启动甚至死机，这种情况同样也出现在其他带有实时监控能力的反病毒软件身上。总之，不管你使用哪种带有实时监控能力的反病毒软件，必须确保该类软件运行时的唯一性。

湖南　苏旅

读者　Mark Yang问： *我刚买了块二手网卡，但在Windows 2000下不能被识别，而且也不能装驱动程序，应该怎么处理？*

答： 问题很可能是网卡硬件和操作系统软件之间的不兼容，你可以先试着把网卡换个插槽试试，比如PCI网卡换个PCI插槽，而USB网卡换个USB接口。因为网卡往往会和电脑内的一些其他设备（如声卡、电视卡等外设）存在资源冲突。其次，必须正确选择网卡自带的驱动程序进行安装，一些所谓的“万能”驱动程序往往并非所有设备通吃，你可以通过查看网卡芯片型号而确认硬件的驱动程序。最后提醒一下，目前市场上便宜的10/100M自适应网卡多采用Realtek 813x系列芯片组的产品，你可以安装该系列网卡的硬件驱动试试，或许有助于问题的解决。

湖南　苏旅

读者　紫晴儿的梦问： *我电脑桌面上的系统图标被改得乱七八糟，有的还是空白图标，请问用什么方法能够改回来？另外就是如何快速修复被流氓软件破坏的操作系统？*

答： 图标被修改问题，首先你确认一下你的显示卡没有出现硬件故障，其次Windows的系统图标一般都放在C:\windows\system\shell32.dll里面的（假设C盘为系统盘），如果该文件损坏或丢失，就有可能出现图标异样的现象。你可以从其他地方复制一个同名文件（要求是同一版本操作系统）到上述目录中即可，一般就应该可以解决问题。当然，你也可试试一些第三方设置软件如Windows优化大师或超级兔子魔法设置等，它们都具备恢复图标的功能。至于对付一些被称为“流氓”的恶意软件，目前一些常见的系统安全软件如“360安全卫士”“恶意软件清理助手”“Windows流氓软件清理大师”等都具有这方面的处理能力，建议每个星期定期用它们查杀并修复即可。

湖南　苏旅

编辑部的故事10

林晓：天下没有不透风的墙。大众软件编辑部《人物周刊》这本内部杂志，尽管一直采取低调态度，但还是被敏锐的“软粉”们察觉到了它的存在。在一干“软粉”的“威逼胁迫打滚跪求”下，我找到了《人物周刊》的记者Atrec，委托他全方位立体介绍一下这本独特的只有封面的《人物周刊》。

大揭密 《人物周刊》出炉前后

■本刊虚构记者 Atrec

大家好，我是Atrec。看到这个名字，各位读者可能觉得有点面熟又有点面生，其实我打入咱编辑部已经很久了，作为《人物周刊》（以下简称为《人周》）的首席文字兼摄影记者，我忠实记录下了每一期《大众软件》诞生背后的故事。说起来最近呢有一个动向，部分读者朋友来电来函或在后院发帖，哭着喊着要见见《人周》的真面目。带着读者们的疑问和好奇，记者对《人周》的主编莫小瞎同学进行了独家专访。

记者（以下简称为“记”）：小瞎你好！请简单给我们介绍一下《人周》的情况好吗？

小瞎（以下简称为“瞎”）：好的！《人周》是一本只在编辑部内部发行、以编辑部内的人和事为素材、适当裁剪润色编辑而成的综合性新闻周刊。和《大众软件》的业界高度不同，我们关注的绝对都是鸡毛蒜皮的小事，什么冰河吃了隔日的盒饭啦、吸烟协会近期活动猖獗啦，别人眼里不值一提的这点事我们就要重点报道，要上大专题！所以这本刊称得上是平面版的《大史记》，有人诬蔑我们是八卦小刊、捕风捉影，这一点我们要保留意见。

记：看来你也挺不容易的，办刊的经历也一定很坎坷吧？

瞎：你说对了！其实我们的办刊方针也是娱乐编辑部的大众，让大家在编前校后看看杂志，放松放松身心目的也就达到了。可是，我们以内部人士为新闻素材必然触及到某些人的利益，为了拍摄一张精彩的封面照甚至要冒着“机毁人亡”的威胁，工作不好开展呀！

记：压力这么大，你当初想到过吗？你觉得做这些值得么？

瞎：做工作怎么能没有献身精神！看着发刊日读者们洋溢的笑脸，我其实挺欣慰的……（眼眶湿润）

记：我们说说创刊吧，当初怎么想到要做这么一本杂志？

瞎：这其实也挺偶然的。我的同事Artec是个思想活跃的人，他刚来编辑部的时候策划了一个名叫《十大酷刑——闪存盘毁灭试验全记录》的专题，其间还请了好几位模特帮他砸闪盘。我看到好端端的闪盘就这么给糟蹋了，那个心疼啊，心说给我多好（开个玩笑……），然后就对举大石的ACJ同学印象深刻。现在ACJ同学虽然离开了这个战斗的集体，但他碎闪盘的瞬间却化作永恒，变成了《人周》创刊号的封面。

记：挺有戏剧性的！现在《人周》发展到了一个什么规模？平常的采编出版是怎么进行的呢？

瞎：目前这本刊基本覆盖了整个编辑部，大家争相传阅，发行量高达40册左右。我们因为做周刊，主要还是追求短平快，每期最重要的是确定当期焦点并反映到封面上。我们通过偷偷拍摄和暗中征集得到合适的封面素材后就投入紧张的后期制作，PS出片、QQ发行，每周一各内部群组都能见刊。

记：我们注意到一个事实，《人周》发行了80多期，光冰河就当了30多次封面人物，为什么对他情有独钟？

瞎：因为冰河是个爽快人，敢爱敢恨、敢拍敢骂，这等性情中人自然给我们留下大把的素材，好人啊！

记：最后一个问题：《人周》办到现在，你最满意的是哪一期？

瞎：我最满意的永远是下一期，这是我的追求！

记：谢谢你接受采访！

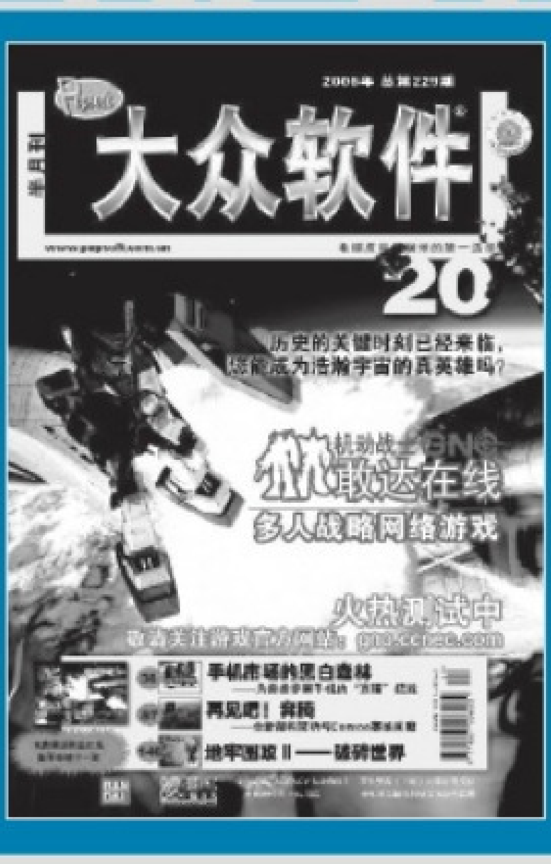
瞎：不客气！ P

记者们往往要“冒着生命危险”偷偷摸摸采集新闻素材

这一期的专题文章题为“有些人素质太差”，为了直观反映这一问题，冰河又当了一回免费模特

虽然对编辑部邪恶组织“吸烟协会”的揭露受到大家一致好评，但烟协骨干成员Artec和8神经却欲状告《人周》

快评



本期前线地带栏目的《秋季模仿Show》内容很精彩，还是带点评的，我喜欢。从这些分类比较中可以看出单机游戏的不良趋势：游戏原创性低，相互效仿严重。这使玩家产生了审美疲劳，是对玩家的极不负责任。《游戏边缘人群系列——玩出个样儿来给自己看》使笔者深有感触。游戏就是一种娱乐，我们玩它并非是娱乐他人，而是娱乐自己；游戏不缺少玩家，而是缺少真正会玩的人。朋友，走自己的路，让别人说去吧！（快评手 cpfhuman）

本期专栏的《不3不4的视听浑水？》写出了我的心声！我是一名在校的大学生，对于这些乱七八糟的MP3和MP4市场早就愤怒了。记得我就因为事先不懂买了个所谓的“MP4”而郁闷许久。每次和同学去电脑城到处都是虚假介绍，让人对中国数码市场的未来既伤心又失望。我现在都决定把毕业论文写这方面的内容了，名为《中国MP3、MP4市场的悲剧和未来》，真希望国家赶快整顿这个市场，让我们这些消费者买上称心的产品。（快评手 wen1987330）

20期快评手将获得编辑部赠送的精美耳机一副。
请你点评：针对2006年第22期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

明基“鳄鱼”光存储免费以旧换新活动读者感言

（活动公告见本刊2006年17期07页）

林晓：没想到“鳄鱼”宝宝这么受欢迎，参加这活动的读者真不少！获奖读者名单见本期09页“大众礼物”栏目。以下是部分明基光存储产品老用户的感言，与大家一起分享。

天津 刘庆全

使用的明基光驱：640A-117；购买时间：1999年8月

感言：我是在1999年DIY了自己的电脑，当时明基的英文名还是Acer。记得我上学的科贸街附近每天都能看到明基光驱的巨幅广告，就是那条可爱的大嘴鳄鱼，加上好友推荐，就购买了明基的产品，也从此享受着它给我带来的多彩生活。那时没有VCD机，许多借来的碟只能用电脑看，有很多都是磨花了的盘，但光驱却从来不挑盘。安装游戏时，光驱的速度格始终是满的，并快乐地闪着绿灯。它陪伴我度过了《大富翁4》《剑侠情缘》《仙剑奇侠传》等快乐时光。

后来随着DVD的普及，好友在我生日那天送给我一台日本品牌DVD，感觉比我的明基光驱安静，但偶有挑盘现象，一次拿到《仙剑奇侠传3》遇到了挑盘情况，由于急于玩游戏，我又翻出了老明基光驱，没想到居然能读得很顺畅。还有一次姐姐拿来有公司数据的刻录盘却无法用新光驱读出，还是明基640A解了燃眉之急，真是是宝刀不老啊！

北京 王之鑫

使用的明基光驱：CD-ROM CD 640A；购买时间：1999年12月

感言：我97年买了联想品牌机，光驱是8速的，两年后有些光盘已读不出来了，于是就去中关村物色一台新的。经过多个商家的推荐和自己对比，买了明基产品。使用中发现其读盘很快，读盘能力强，之前许多已读不出的盘都能顺利读出来，让我着实欣喜不已。后来多年里这台光驱一直坚守岗位，默默完成着读盘这一艰巨使命……

广东 何威贤

使用的明基光驱：50×CD-ROM；购买时间：2000年12月

感言：这台Acer商标的明基50×光驱给我最大感受是“不挑盘”，老听朋友说有盘不能读，在我这台光驱上就可以很自豪地说“谁说的，你看。”明基售后服务很好，这光驱购回半年后坏过一次，当时客服人员说需要留下一周，可能要返厂修，结果过两三天便接到电话说修好了。我去拿的时候挺担心，买来半年就坏了，客服人员说没事，至少能再用一年，现在一用就用了五六年，哈哈。

上海 戴咏

使用的明基光驱：650A-212（50×极速鳄）；购买时间：2001年12月

感言：2001年12月，当我从电脑上拆下苟延残喘的杂牌光驱时，我知道我的幸福时光即将来临，因为集众多优势于一身的明基极速鳄来到了我的身边。那时宽带未普及，一台性能稳定、兼容性强的光驱能给我带来无数乐趣。5年过去了，我的电脑已换了3台，配件也用过各种牌子，唯有光驱始终还坚守在明基这片阵地上，只因为我实在找不出换掉它的理由，而换下来的旧光驱我都会擦拭干净，因为我觉得它是我成长的见证！如果上天、《大众软件》、明基公司可以给我多一次的机会的话，我想你们说34个字：“我还有一个明基1640DVD光驱光荣退伍，能否让它也去你们那里颐养天年？”

北京 李雪然

使用的明基光驱：DVP1648A；购买时间：2002年2月19日

感言：我是一个从2001年8月1日就开始使用明基光存储产品的用户，当时购买的是一台CD-ROM，后来再次购买了明基的这款16×DVD光驱，和那台CD光驱一同使用。没过多长时间CD光驱送人了，只有这台DVD一直陪我到现在。说实话我真没想到它能使用到现在，因为我用得非常频繁（个人比较喜欢看DVD影片），很多朋友在这几年中都换过多次光驱了，而我的却始终完好，虽然有时也会耍点小脾气，但始终坚持工作！

山东 巩国斌

使用的明基光驱：Combo 1232C；购买时间：2003年1月

感言：那是2003年年初，还有几天就是春节了，我怀揣着刚发的年终奖来到科技市场直奔明基专柜，花了680大米买下我心仪已久的刻录机。当时我们这里刻录机还没有完全普及，又逢年底价格正高，虽有些心疼但还是很兴奋，因为我终于拥有了自己的刻录机了。

转眼她已陪我度过了4个春秋，从不知疲倦也从来不会出错，给我带来了许多欢乐也为我留下许多美好回忆。后来我拥有了自己的车车，特意加装了VCD，因为我可以欣赏明基Combo刻录的MP3和MTV，那种惬意真是无法用语言表达。

广东 伍尔德

使用的明基光驱：DVP1650P；购买时间：2003年1月12日

感言：很多人认为光驱是易耗品，但我的明基光驱却从03年用到现在。当时买之前我拿不同碟片（包括一张大多数光驱都读不出来的超烂的盘）去试，很少有让我满意的，但当拿到这款光驱后，我发现所有碟片都能顺利读出，便毫不犹豫地买下来了。

广东 叶德忠

使用的明基光驱：刻录机4824P2；购买时间：2003年10月

感言：我在报社工作，用这款刻录机不知不觉已有3年了，当时是认准这机子性价比高才买的。从购买至今，大概平均每天要刻2张碟，现在仍使用正常，这证明我的选择是正确的。不过毕竟是用了3年多的机子了，现在读盘时有点挑盘，但拿出光盘擦拭一下再放进去，多试几次的情况下大多数盘都可以读出来。

湖北 杨涌

使用的明基光驱：DVD-ROM 1650S-OK2；购买时间：2003年12月15日

感言：我买电脑时预算不多，又没有懂行朋友，只好委托武汉的一个卖电脑的叔叔帮忙，他以前是我爸的学生。等他把电脑送来时我仔细查看了（其实我也不懂），主板是精英的，内存是金士顿的，显卡是七彩虹的，都略有耳闻，唯独键盘鼠标和光驱是明基的，我说这个牌子没听过，不会是劣质产品吧。他说：“你放心，这个牌子的产品我卖了不少，没听过出大毛病的。”我又打游戏又听音乐，几年下来没少折腾这光驱，还真像那个叔叔保证的一样没出问题。

山东 赵亮

使用的明基光驱：刻录机5232P-OK2；购买时间：2004年2月

感言：当初家里的光驱报废了，决定买一个新的。但我完全是电脑菜鸟，不想太麻烦，进了电脑城后随便挑了家商店，看到一款刻录机就买下了——如果非要说是什么吸引了我的目光，只能说是明基包装盒上那条鳄鱼太顺眼了，于是心甘情愿地掏钱了。回家后发现牌子是明基的，感觉价格挺合理的，心里居然有“赚到了”的感觉。现在它已用了2年多，还是没有发现有什么“寿终正寝”的迹象，得意ing……

青海 陈荣斌

使用的明基光驱：CB482B-0K4；购买时间：2004年6月

感言：我家好多电脑外设都是BenQ的——显示器、刻录机、MP3……不光我自己用明基，而且还向朋友和单位推荐。因为经常买明基的东西，我甚至和明基在青海的代理商交上了朋友。就拿这件明基“银色月光”康宝机来说吧，性能非常稳定，2年来没刻坏一张盘！

江苏 顾华杰

使用的明基光驱：DW1620-2K2；购买时间：2005年4月1日

感言：本来当时准备买先锋的DVR-109CH的，不过最后还是决定抵制日货，支持国货。国货中感觉最好的应该就是“笨球”了，所以就选择了DW1620增强型DVD刻录机。感觉还不错，唯一遗憾的是刚买一个月这款机型就降价100元。

安徽 张伟

使用的明基光驱：5232W；购买时间：2004年6月20日
使用的明基光驱：1650T；购买时间：2006年3月11日
使用的明基光驱：DW1650；购买时间：2006年6月2日

感言：很奇怪我为什么一下子列了3台明基光驱吧，从01年第一次购买电脑以来，明基这个名字一直伴随着我，神行鳄光驱工作了近6年，一直到电脑里的配件全都升级换代了，它还是为我准确无误地读出每张光盘。04年我购进新的CD刻录机，06年换上了DVD，机箱里空间日渐紧张，只好把神行鳄送给别人让它继续发挥余热。我觉得明基一直以来走的都是平易近人的路线，我现在用的键鼠、显示器、数码相机、移动硬盘全是明基的，朋友都笑我成了明基代言人。我不会说太多赞美的话，但是我知道品质才是最重要的，一切用事实说话。P

双核当道　实用为先

——从富士康主板看处理器市场

支持酷睿 2 的高端 975、965 系列主板都已经上市一段时间，但从实际销售来看， 945 系列却独得青睐。报价 600 多元的富士康 945PL7AE – KS2H 主板深受大家欢迎，该款主板采用 945PL+ICH7 的南北桥芯片组合，支持包括 Conroe 在内的双核处理器，并兼容 LGA 775 封装的 Pentium D、Celeron D、P4 系列处理器。FSB 可以超频到 1066MHz，留下了不少的超频空间。并且这款主板提供了 2 根支持双通道的 DDR2 533 插槽，最高支持 2GB 内存，满足下一代 Windows Vista 系统的推荐配置。还提供了 1 个 PCIe x16 显卡接口、2 个 PCIe x1 接口、3 个 PCI 接口、1 个 IDE 接口、4 个 SATA Ⅱ接口以及多达 8 个 USB 2.0 接口，扩展能力非常良好。并且在实用性和稳定性上，这款主板也有不错的表现。

相对于酷睿 2 处理器，奔腾 D 和赛扬 D 处理器更是价廉物美，成为普通用户首选对象，富士康 P4M800P7MB 也因为质优价廉在众多 P4M800 系列支持普通双核处理器的主板中脱颖而出。这款主板采用 VIA P4M800 Pro+VT8237R Plus 芯片组合，为用户搭建低价高能的系统提供了强大的整合解决方案。更吸引人之处是 VIA P4M800 Pro 芯片集成了功能强大的 S3 显卡，在高性能 CPU 和大内存的配合下，能够充分发挥极致的图形处理效果，胜任主流的 3D 游戏以及一般的视频处理需求。并且提供了一条备用的 AGP 插槽，供需要升级显卡的用户使用。

英特尔的双核产品在高端和低端都有不错的表现，但是从富士康最受关注的两款主板来看，大家在实际选择中还是以搭建经济实用的双核系统为主。

同样，富士康支持 AM2 架构的经济实用的 K8T890 主板也有不错的表现，更是证明广大装机用户实用为先的理念。为了帮助众多经济型用户尤其是校园用户攒出实用的双核系统机器，10 月 15 日至 11 月 15 日，富士康联手威盛，推出以“猛虎总动员”为主题的双核动力有奖配机活动。活动将围绕富士康 K8T890 主板，根据用户提出的需求，进行配置方案合理性的大比拼。对于准备购买双核电脑的用户而言，此次活动评选出的丰富优秀方案将为你的攒机选择提供最好的权威指导。现在活动正在进行中，只要参与，就有机会赢取大奖，活动详情请登录富士康官方网站 http://www.foxconnchannel.com.cn/ 了解。

富士康®
超越源于创新

YAHOO! WIDGET 雅虎

舞动你的桌面 Widget “变形计”

Widget——这款涵盖了娱乐、学习等多种功能的网络桌面工具，已经风靡美国、中国台湾等地。随着 Widget 中文版的推出，你也已经无法回避它所绽放出的炫目光彩！在雅虎 Widget 中文网站（cn.widget.yahoo.com），有超过 200 个特色 Widget 可供下载，将它们修修改改，更具个性的 Widget 便可以破蛹而出！

在众多现成的 Widget 中，有一只翩翩起舞、始终高居下载量前三位的“桌面蝴蝶”特别令人心动。它可以在屏幕任意位置翻飞，细腻多变的动画效果能让你的桌面心情瞬间便生动起来。不过，对于期望桌面常变常新，能够留住青春容颜的时尚玩家而言，每天都用一只蝴蝶相伴显然不过瘾。足球、企鹅、狮毛狗，统统是我们想要的。现在，我们就以这只美丽的蝴蝶为基础，花三分钟的时间把它任意换成我们最喜爱的东东吧。

第一步，从雅虎 Widget 中文网站下载只有 24K 大小的“桌面蝴蝶”，文件名为 Butterflied.widget。

第二步，用 Winrar 软件将其打开并解压缩到任意位置，你就可以清楚地看到里面的文件了，包括 about.png、Butterflied.kon.kon、Butterflied.gif、butterfly.js 四个文件，这只美丽的蝴蝶其实就是那张 Gif 格式动画图片。

第三步，建立一个包含“.widget”字符的文件夹，并在其中建立一个名为“contents"的子目录，将解压缩后的东西拷入 contents 文件夹。在电脑或网上随意找到另外一张你所喜爱的 Gif 格式的图片，重命名一个与蝴蝶图片同样的文件名并将其替换。需要注意的是，找来的新图片不要与原图片尺寸相差过于悬殊。不要跟我说这个很难哦，一款最常见的 Acdsee 看图软件就可轻松搞定。

第四步，最后，把这个 Widget 文件打包压缩为 Zip 格式，再将扩展名“zip”改为“widget"，一只翩翩飞舞的蝴蝶，就可以变成一只不断变换表情的小狗或是一个满屏幕滚动的足球了。

如果你愿意，不要忘记将这个全新的 Widget 上传到雅虎 Widget 网站上，与广大 Widget 发烧友分享啦！在今年 10 月 26 日至 11 月 20 日间，上传自己制作的 Widget，还有机会获得现金 5000 元或 Sony PSP 游戏机或 Ipod 以及雅虎实习机会等各种心动大奖。向来走在潮流最前端的你，还在等什么呢？赶紧动手，让你的桌面舞动起来吧！

详情请登陆：cn.widget.yahoo.com

BenQ 24英寸宽屏液晶显示器FP241W开启“液晶盛宴”

2006，冯小刚导演的《夜宴》开启，而一场丝毫不亚于电影中争权夺势残酷场面的竞争，也正在2006年的大屏液晶市场上演。新产品、新技术、促销战、价格战，硝烟弥慢、短兵相接，各路诸侯均竭尽所能，拍马杀向液晶显示器王座，另一场“液”宴也已开启。

面对同尺寸竞争品牌的悄然上市，全球液晶显示器领导品牌BenQ亦选择在液晶盛宴开启之际华丽现身——一款采用AMA疾彩引擎技术并标配HDMI数字高清接口的 24英寸宽屏显示器FP241W即将在全国上市。

作为一款追求极致影音效果的宽屏新旗舰，BenQ FP241W是全球首款带有HDMI接口的液晶显示器，支持标准、增强、高清晰数字电视视频，数字信号向下全兼容，完全为满足未来家庭数字影像高清需求而设计。

不仅拥有令人期待的HDMI接口，还配备D-Sub、DVI-D 、S-Video、AV视频端子、分量色差，超齐全的6种视频接口，FP241W完全成为一台数字家庭多媒体娱乐中心，以后高清DVD播放机，PS3、XBOX 360游戏机，想接就接，轻松自在。作为受到全球游戏发烧友力捧的 PS3游戏机，FP241W是目前唯一一款可以与HDMI接口搭配的显示器，1080p的高清支持，让游戏画面清晰亮丽，体验视觉极限。

此外，FP241W采用16:10 24　汲　罂砥粒1 920 × 1200超高解析度；支持HDTV 1080p HD高清格式；拥有1000:1超高对比度和500流明超高亮度，6毫秒极速灰阶响应时间；屏幕画中画（PIP）功能，内置USB2.0接口等众多“超高”性能组合，令影音效果无懈可击！

外观上，FP241W与前不久上市的FP2092相似，典雅的黑色机身，硬朗时尚的金属银色边框；宽大的跨越式多功能底座，可自由升降高度，左右45°旋转，顺时针90°旋屏，前后-5°～25°调节俯仰角等，均可谓符合人体工学的经典设计。

值得一提的是，FP241W是全球第一批获得TCO'06认证的显示器。TCO'06在TCO'03规范的基础上，重点针对显示器在动态影音方面的表现要求，所有申请TCO'06的液晶显示器都有严格的灰阶响应时间底线限定，这无疑是一道更高规格的门槛，也再次体现BenQ液晶显示器的技术和设计能力始终处于业界领跑地位。另外，BenQ液晶显示器的生产、制造过程，完全符合欧盟提出的RoHS（《危害物质限用指令》）与WEEE（《废电机电子物品指令》）两大环保规范，具无铅设计、无危害物质设计、生态化设计三大特点。而在其研发、设计、制造、行销、甚至回收服务等各阶段，BenQ均积极推行绿色产品计划，以期对保育自然与人类环境做出应有的贡献。

BenQ FP241W目前上市的媒体报价为9999元人民币。

加油！金属男人BenQ 5毫秒 FP71G^{+u}上市

一个男人要走过多少路，才能被称为真正的男子汉？

台上，歌舞、才艺，欢笑、泪水；台下，羽毛、哈达、向日葵，粉丝们的尖叫与眼泪，一切伴随着好男儿们年轻的激情，充满城市的每一个角落。而这股愈演愈烈的男儿热潮，这场激扬飞舞的青春音乐剧，显然并没有随着“加油！好男儿”总决赛的落幕一起结束……

作为液晶显示器业界时尚与技术的领导品牌，BenQ也加入了这场激情彭湃的“加油”热潮中！针对广受市场欢迎的主流金属男人G系列液晶显示器，BenQ近日推出了“+u”升级版，拥有5毫秒响应时间的FP71G^{+u}即将上市。非但产品升级了，型号命名也添加了“+u”的标志，读起来更像是“加油”，充分展现“金属男人”与时共进的新魅力。作为第一个把5毫秒加入市场主流产品系列中的显示器品牌，BenQ希望通过“+u”金属男人G系列产品，一举将5毫秒响应时间引入液晶显示器主流规格，推进5毫秒主流时代的来临。

FP71G^{+u}延续了BenQ液晶显示器一贯时尚简约的设计风格，机身棱角分明、线条简明利落，配以全黑色整体外观，渗透出强烈的金属劲酷质感。其屏幕底框部分采用内嵌式按键设计，诸多功能键均匀得体地分布在面板上，按键上方小巧的功能图示也十分精致，与机身时尚简约的整体风格相比，可谓一脉相承。

在人性化设计方面，BenQ FP71G^{+u}做得相当体贴，譬如其节省空间的苗条身材设计、利于桌面整洁的线缆管理孔、方便拆卸和装运的分离式底座设计，以及方便的iKey智慧按键调节功能等。在显示器开机状态下，使用者只需轻按iKey智慧按键，显示器即可自动进行画面侦测和几何调节，能够对画面尺寸、灰度等指标进行优化，从而使画面清晰度和稳定性都达到最佳状态，即使是才入门的初级使用者，也可轻松方便地使用。

性能方面，该款显示器除拥有黑白全程响应时间5毫秒的超主流规格外，还提供了远高于同类产品的800:1超高对比度、300nits超高亮度以及 170/170（CR >=5）可视角度，并通过了严格的TCO认证。此外，该款显示器还具备5级锐利度调节设定功能，并且灯管寿命长达50000小时。

FP71G^{+u}液晶显示器属于BenQ金属男人G系列产品，外观上秉承BenQ“金属男人”的一贯气魄，同时又在重要技术规格上锐意突破。5毫秒响应时间主流规格时代即将来临，BenQ FP71G^{+u}也将成为名副其实的“加油！金属男人”。

BenQ

久蓄必发，PNY 国内市场发展迅猛

俗话说，得渠道者得天下，渠道对于一个品牌来说可谓重要。PNY，作为国际存储产品制造大厂，自从今年4月份进入中国内地市场以来，一直保持着稳步快速的发展趋势，其市场地位不断稳步攀升。

PNY 在国内市场的每一步前进，都离不开其渠道方面建设的有力支撑。据了解，目前PNY 已经在全国 33 个重点城市建立了据点，发展渠道商 130 多家，形成了一个有力的销售网络。为了更进一步提升其渠道方面的销售和服务水平，PNY 启动了形象店工程，目前已有 8 家 PNY 形象店在西安、北京、武汉、广州、成都等地陆续落成。

作为来自欧美的第一品牌，短短半年时间，PNY 的产品就已经赢得了国内消费者的广泛认可和信赖。目前 PNY 存储卡产品在国内市场上的月度出货量，表现出极为强劲的增长势头，随着金秋消费旺季的到来，预计月度出货量将直逼 500 万片。

在渠道建设上，PNY 遵从“分层管理，保障利润，适度竞争，长远合作”的经营理念，最大程度地调动起渠道伙伴的销售热情。另外，厂商对渠道的大力支持，共同努力开辟新市场也是一个重要的成功因素。

PNY 的闪存产品在美国和欧洲市场上名列第一，进入国内市场后也同样表现出自己的特色和优势。在高端新产品的推出节奏上，明显走在了行业的前面，目前能够实现大量上市的大容量存储卡有microSD 1G，MiniSD 2G，SD 4G高速卡等。最近，PNY 推出了自己的特色产品碟中碟，与microSD 存储卡相配合使用就组成了世界上最小的“超级优盘”，PNY microSD 1G 手机存储卡加碟中碟的促销活动正在火热进行，掀起了 PNY 秋季促销风暴。

平易的价格，贵族的享受，用这样来形容 PNY 的存储卡太恰当不过，与其他品牌相比，PNY 存储卡在价格上的优势表现特别明显，这样的优势来自于PNY 高效的全球化规模经营和良好的成本控制因素。显然，产品的特色和优势以及有利的价格因素有力的促进了渠道建设的稳步推进。

目前，PNY 这一存储领域的巨人已经在国内市场上初步站稳了脚跟，未来要做的工作还很多，在渠道建设上还需要进一步精耕细作，进一步融入中国的文化，但是相信她的前途是非常光明的。PNY 进入中国国内市场的时机选择比较靠后，但正像PNY 美国副总裁所说，PNY 考察了两年，才决定进入中国市场，既然来，就一定要做得最好。我们相信这个谋定而后动的企业也一定会有所作为。

关于 PNY：

PNY 是提供计算机内存、快速闪存、USB 闪存盘、数码娱乐产品，消费类（Verto）显示卡和专业工作站图形卡（NVIDA Quadro）的国际性领导厂商，在高品质计算机和数码存储产品领域，PNY 产品行销欧美，有很高的市场占有率和极高的声誉。欲知更详尽的信息请浏览 PNY 公司网站：www.pny.com.cn。

PNY— 中纺公司

中关村游戏学院
www.515game.cn
学技能、拿文凭、保就业！一站式服务全程启动！
修满学分，即可获得全日制专、本科学历、国家级职业资格认证。
中关村游戏学院已经与包括金山软件、来趣网络、目标软件、光宇维斯（韩国）、魔域、屹天星源、移动之星、利科科技（韩国）等120多家游戏厂商建立了长期稳定的合作伙伴关系，为学员提供了充分的就业保障，部分优秀学员已成为各大游戏公司的业务骨干。
学院面向全国招生，报名即可选择任何课程预听，开课后，12课时内若对教学质量不满意，可以退学。
咨询电话：010-62120401　800-810-7869
地址：北京市海淀区中关村南大街48号 九龙商务中心A座二层（国家图书馆对面）

雄关漫道真如铁 而今迈步从头越

——《冠军篮球经理》测评

前段时间在日本刚刚结束的世界男篮锦标赛，在国内掀起了一股篮球热潮。虽然中国男篮在此次比赛中并没有能够达到进入八强这样的历史最好成绩，但是姚明所展现出来的篮下统治力，以及王仕鹏那最后一秒钟的三份绝杀，还是给我们留下了很多值得回忆的东西。而在接下来的几个月日子里，相信很多篮球迷们最为关心的，就是即将开始的NBA新赛季了。

如果这时候有一个机会，让你变成一支NBA球队的主教练，带领那些平时只能在电视中看到的巨星去征战NBA。不知道各位玩家是否会动心呢？我想一定有很多玩家都会和笔者一样为这个设想而兴奋不已。现在，这已经不仅仅是一个设想了，一款名为《冠军篮球经理》的游戏就能够把这一切都变成现实。近日，笔者有幸对这款游戏进行了测试，接下来我就将自己的一些感受与广大热爱篮球和体育经营类游戏的玩家们分享。

画面

《冠军篮球经理》在画面方面维系了体育经营类游戏一贯的风格，舍弃浮华的表象，力求能够提供给玩家最详实的感受。游戏的画面总的来说非常类似我们所熟知的《冠军足球经理》系列（下文简称CM系列），这种类似不仅是界面和色调的类似，就连比赛画面也采用了几乎完全一样的2D比赛画面。游戏中的2D比赛画面会根据玩家的排兵布阵自动变化，在一场比赛中你不会看到同一个进球线路。通过2D比赛画面，玩家能够更加形象地观看到比赛的细节，这比只有现场文字解说当然是更容易给玩家以带入感了。

系统

对于体育类经营游戏而言，游戏系统是成败的关键。多年以来，CM系列之所以能够历久弥新而始终受到玩家们的欢迎，依靠的就是一整套完善的游戏系统。《冠军篮球经理》在系统方面当然也做得非常不错，将体育经营类游戏的精华展现无遗。

与CM系列一样，在《冠军篮球经理》中玩家扮演的也将是一个球队总经理的角色。你可以任意选择NBA东部或西部联盟中的一支球队来进行经营，不管是强队还是弱队，都可以在你的管理下向总冠军这一最高荣誉发起冲击。不过与CM稍有不同的是，这款游戏中的总经理并不是CM中的主教练，而是真正意义上的总经理。

游戏收录了NBA最新的联赛规则、联盟的转会规则和赛事安排。游戏中使用真实的球员及数据，不仅包括NBA30支球队现役合同球员，而且还包括各国国家队球员、NCAA球员和虚拟球员。游戏在商业经营方面比CM系列有了很大增强，球队商品买卖系统就是其中的亮点。琳琅满目样式逼真的商品不仅让虚拟世界中玩家的客户垂涎三尺，更让在屏幕前游戏的玩家也流连忘返！

游戏中每个教练都自己带有几套战术，你大可以放心地把球队交给自己喜欢的教练来指挥。当然，作为总经理的玩家如果愿意，完全可以自己亲自来制订球队的战术并且指挥比赛。至于比赛系统，游戏完全承袭了CM的模式，文字解说系统配和前面提到过的2D比赛画面，无疑是目前最为让人满意的模式。

游戏性

相比其它类型的游戏，体育经营类游戏最大的优势就在游戏性方面，而维持很好游戏性的根本，则在于体育运动本身的吸引力、模拟经营的魅力，以及与现实无限接近的、持续更新的游戏数据库。篮球本身的魅力就不用提了，至于游戏对NBA经营的模拟程度，则令人非常叹服。游戏将NBA的纷繁的规则与游戏巧妙融合在了一起，玩家在游戏的同时可以很好了解到整个NBA和其中各个球队的运作情况。玩熟这款游戏后，做个NBA的篮球经纪人完全没有问题。

此外不得不提的是，《冠军篮球经理》是一款完全由中国人自己独立开发并制作的体育经营类游戏。从此我们再也不用去面对满屏的英文苦思冥想，也再不用苦苦等待好心人去开发什么汉化包了，这款游戏就是实实在在的中文版。语言对于游戏性的影响，从此一去不复返了。

总结

通过此次对游戏的测试我们看出，这款游戏毫无疑问是一款非常出色的体育经营游戏。在足球游戏领域，以经营为主的CM系列和以动作为主的WE系列（《胜利11人》系列，俗称《实况足球》）一文一武堪称绝配。笔者确信，《冠军篮球经理》这款游戏必将是与《NBA Live》系列在篮球游戏领域堪称绝配的不二之选。

“狂飚上海”
赛道与CCS系统

《飚车》一向以模拟真实为特色。一年多来，不断推出新型的赛车、绚目的外饰、真实的地图、新的系统等等。无论新手、高手，玩《飚车》的都会去锦标赛来一场F1似的比赛。要想快速取得好成绩或者比赛时想要尽快超越对手，赛车驾驶技术必不可少，而了解赛道的特色，甚至某个赛道的必杀技也非常重要。

《飚车》目前共有十几条赛道，可谓是各有特色。而最新赛道“狂飚上海”刚一推出就颇具人气，这不仅是因为它的高难度吸引了无数高手的挑战欲望，而且该赛道完全取材于真实的上海地图实景，行驶途中东方明珠，金茂大厦等上海著名标志性建筑尽收眼底，令您享受高速驰骋之余快速游览的快感，全无堵车之烦恼。新手们也争相前来体验真实的上海飚车感觉。

“狂飚上海”，长度9．935kM，虽然道路平坦、风景秀丽，可这并不是可以放松的惬意之旅，它有着和“悬崖追逐”类似的180度高难度转弯，非常考验玩家对车辆的控制能力。只有真正的王者，才能在“狂飙上海”里尽情驰骋！

要在赛道上跑出好成绩，车辆极为重要。任何车性能的好坏都不是绝对的，而是根据你的实力和喜好会显示出千差万别的性能。《飚车》拥有完整的赛车改装设置，你可以根据你对车辆的了解及喜好，在里面打造一辆最适合自己驾驶风格的完美赛车，征服赛道就事半功倍。

当你购买了一辆心仪的赛车之后肯定要去改装一下，提高性能，才好赢得比赛。改装配件大致分为升级马力配件、升级驾驶性配件、升级装饰性配件等。改装主要是马力，购买升级马力配件后就立竿见影，性能显著提升。当然，由于马力大幅度提升造成转向过度和转向不足这些问题，是需要比较专业的微调才能解决。不同的车身和悬挂设置都会导致你的赛车出现革命性的改变。动力的提升会导致操控难度的增加，而这需要更改悬挂来进行平衡。随着游戏的深入，不同的装备，不同的赛道，都会让你选择不一样的车并作出截然不同的改装，这一切都得看你的驾驶风格。

那些在现实中存在的改装几乎都可以在游戏中实现。从发动机动力到悬挂，从车身重量到轮胎防滑，一些非常专业的改装和数据被模拟到《飚车》里。近期《飚车》还将定速巡航控制系统（英文名称为Crusle Control System或Speed Control System，通常，我们都将其简称为CCS系统）带入到游戏中。

现实中的CCS系统主要由巡航控制开关、车速传感器、执行器和电子控制单元(ECU)四部分组成。其特点就是随外界阻力变化，只要在发动机功率允许范围内，汽车的行驶速度可以保持不变，驾驶员负担明显减轻，并使燃油供给与发动机功率间的配合处于最佳状态，有效地降低了燃油消耗、减少了有害气体的排放。

在汽车运行中，驾驶员不需调整加速踏板汽车便可按照自己的要求，自动地保持一定的行车速度。装有这种控制装置的汽车在高速公路上行驶时，可省去驾驶员频繁地踩油门踏板这一动作，保证汽车以预先设定的速度行驶，还可以经驾驶员通过选择开关来增、减车速。特殊情况下关闭选择开关或踩下制动踏板都能迅速解除巡航控制而转换到怠速状态或驾驶员操纵状态。对于装有自动变速器的轿车，由于没有离合器，装有巡航系统就更方便。汽车行驶中大大减轻驾驶员的疲劳强度，亦减少了交通事故的发生。

从现实到虚拟，CCS（自动巡航系统）一直都以其矜贵的出生，卓越的性能以及出色的性价比征服着无数车迷，众多知名跑车都装有此游戏，不过在游戏里的CCS系统又能带来什么样的改变呢？CCS系统可以大大提高赛车应对急弯，山道等特殊路况的能力，基本来说是过弯道必备的道具。可以让发动机保持在最大的扭矩，用来爬坡或过弯道，操作方便，很多地方不用降档！虽然在直路上，有没有CCS差距并不算特别明显，但开弯道的时候，装了CCS系统的车可以让跑车始终保持较高的转速，明显比没有装CCS系统的跑车过弯快不少。

有了CCS系统，还等什么呢，一起去“狂飚上海”吧！

代理商广告名录 *诚征各地区省市级总代理

北京：海龙：010-82664517 硅谷：010-82852132 科贸：010-82536787 010-82538330 鼎好：010-82696940 太平洋：010-82689233

深圳：0755-61361869 天津：022-58697131 济南：0531-86644122 大连：0411-88836131 锦州：0416-2614182 鞍山：0412-2524546

长春：0431-5617692 呼市：0471-2267859 包头：0472-3318136 西安：029-82242311 兰州：0931-8274031 南昌：0791-6271034

南京：025-83352622 无锡：0510-82755076 南通：0513-85811155 苏州：0512-65580345 连云港：0518-5838743 杭州：0571-56838791

成都：028-85252455 郑州：0371-63597860 重庆：023-68795750 沈阳：024-83993539 通辽：0475-2211660 东莞：0769-22115468

太原：035-7555382

咨询电话:(8610)8654 8888
http://www.huisaga.com.cn

制造商：北京市领跑者科技有限公司 北京市海淀区北三环西路48号3号楼20A 邮编：100088 http://www.huisaga.com.cn

* 排名不分先后

学游戏、做动画、拿高薪！

三维游戏影视动画专业研修班

上海大学

CIA 荣获2006中国计算机用户协会最佳培训质量奖、游戏培训最佳师资奖；上海市多媒体紧缺人才培训工程指定机构之一。

报名条件：高中（含职高、中专）以上学历，年满**18**周岁，免试入学。**开学时间：**12月28日

- 成绩合格者颁发上海大学结业证书、CIA专业证书以及上海市多媒体紧缺人才岗位资格证书；
- “211工程”重点大学举办，一流的软硬件环境及优秀的专业师资；
- 四载十三期一千多学员办学成果，打造上大CIA游戏影视动画教育品牌；
- 毕业学生定向盛大、昱泉、水晶石、上海卡通等百余家游戏动画企业输送；

上海大学**CIA**第13期学员开学合影留念

学生公寓

教学楼

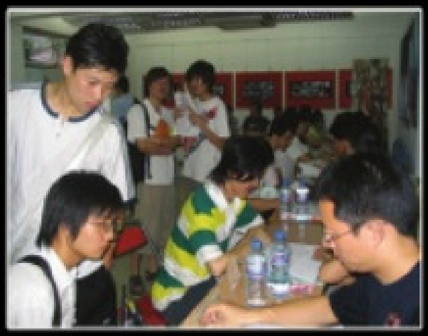
运动场

课堂实景

课堂实景

课堂实景

招生现场


毕业招聘现场

开学典礼现场

上海大学CIA学员毕业设计作品选登

详情登录：**www.cia-china.com**

咨询热线：**021-62539082** e-mail：**zhaosheng@cia-china.com** 咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

中国联通
首届“新势力手机网络游戏大赛”报道之续篇

由中国联通主办、魔龙与腾讯协办的首届“中国联通新势力手机网络游戏大赛”自6月19日正式在全国范围内拉开帷幕后，大赛已经经过了全国范围内为期四个月的海选赛。大赛在全国火热推进，各省、市的联通分公司对此活动都给予了积极的配合，在相应营销推广渠道中通过海报、单页等宣传品的下发和布置进行了广泛的宣传。

同时，在魔龙和腾讯这两家SP公司的配合下，各地分公司普遍开展了大规模的路演及校园推广活动，在一系列的体验推广过程中，不仅将手机游戏大赛推广开来，更加对新势力品牌及整体形象起到了较好的宣传效应。

我们先来看看陕西联通在高校路演活动的报道吧。如果说是把开元北广场的路演作为联通“新势力手机网络游戏大赛”主题活动开端的话，那么，西安联通携手魔龙公司从8月底开始举办的数十场高校巡演活动，将是整个游戏大赛的高潮部分；从外院到建大，从操场到餐厅；到处都是学生踊跃参加报名的场面，人山人海，热闹非凡，同学们不仅在现场真实体验了手机游戏所带来的方便与快捷，更重要的是他们加深了对联通“新势力”这个品牌的认识和理解；很多同学都要表示愿意参加网游大赛的活动，喜欢加入校园短信征集的活动；在这几场校园路演活动中，外事学院和联合大学的两场路演分外精彩，充分体现了“走进校园，贴近学生”的校园宣传活动，是最能表达主题，最有效的宣传方式；外事学院是校园路演活动的第一站，8月25日下午18：00，一切准备就绪，同学们都刚吃完饭，路演现场人潮涌动，由西安联通增值业务部组织的高校路演活动正式拉开了序幕。随着劲爆街舞的开场表演，主持人拿着有林俊杰和张韶涵的新势力海报向大家现场分发，同学们立刻把现场围的水泄不通，此刻促销人员也向同学们散发新势力游戏大赛的传单，等主持人把本次活动的主题和现场比赛规则讲完后，同学们都争先恐后地报名，纷纷表示要在现场打出“龙骨”，争得奖品，比赛一共进行四轮，有的同学很快就打出“龙骨”了，有的同学还在让旁边的促销人员解释“在什么地方，怎么才能打出龙骨”，现场比赛紧张激烈，四轮比赛过后，主持人一一将他们都叫上舞台，采访选手比赛心得时，很多选手都说“手机版的传奇游戏操作方便，有的人甚至说第一次玩传奇就很快上手了，觉得很有意思！”四轮冠军选手都拿到了奖品，其他人拿到了纪念奖，大家都表示回去后要下载到自己手机上继续玩！

外事学院的首场校园路演活动取得了圆满成功，极大地增强了现场工作人员的信心，使得大家信心百倍，迎接新的校园路演活动的开始。最值得一提的是在西安联合大学的路演活动，由于时间上正是新生军训结束的时候，校方也比较支持，校长亲自协调本次路演活动，让所有新生自带凳椅到学校操场参加“联通新势力手机网络游戏大赛”的现场活动；将近千人的新生很有秩序地坐在舞台下观看活动现场，校方组织的学生也有不凡的表演，小品、歌唱、街舞将活动一次次推向高潮，游戏现场PK也不示弱，下一轮即将比赛的选手围着正在比赛的显示屏观看，边看边学，决定要在自己比赛的一轮当中，很快打出龙骨，争得第一；真可谓是“谁与争锋，试比高低！”与联合大学校方合作共同举办的路演活动，是在校园活动中的新尝试、新探索，使得联通新势力品牌在师生范围内更加深入人心，刻骨铭心。陕西联通以“游戏新势力”为主题的校园活动一直持续到9月底，他们已经看出占据学校这个市场资源的重要性，将坚持这一策路，将游戏新势力的旗帜飘扬在每所大学的高空！

河南联通增值业务部在本地推广“新势力手机网络游戏大赛”活动时联合深圳腾讯计算机技术有限公司创新增值业务推广渠道，利用腾讯公司在本地网吧的产品分销渠道，共同开展手机游戏大赛的宣传促销活动。腾讯公司为河南联通放开其推广渠道，在全省所合作的200多家网吧中张贴本次活动的促销海报，发放新势力品牌宣传单页，将网吧的主页和屏幕保护默认为本次活动官方网页，有效地对“新势力手机网络游戏大赛”进行了宣传，并直接对新势力品牌的目标用户——青年群体进行了新势力品牌的宣传，成为公司客户品牌和业务品牌合作发展的范例。郑州分公司在活动的推广中还联合手机终端厂家，在网吧中对青年群体演示了QQ手机，极大地吸引了用户的注意，很多学生当场表示要在开学后考虑更替成联通新势力品牌的手机卡，使用QQ手机体验联通丰富多彩的增值业务。

甘肃联通根据总部统一部署的“新势力手机网络游戏大赛”活动，其增值业务中心制定了甘肃赛区具体推广方案并于9月3日在兰州市华中通讯广场举办第一场“新势力手机网络游戏大赛”路演活动。本次路演活动主要包括“QQ游戏－新联网斗地主”和魔龙的“传奇世界之横空出世”两大游戏体验及现场PK。增值业务中心下一步将结合新势力校园用户，在高校内和网吧组织手机游戏赛现场路演，将网游大赛逐步推向高潮。

上海联通为进一步拓展新势力品牌，配合新势力用户市场发展。按照总部统一部署“新势力手机网络游戏大赛”活动精神，上海联通增值业务中心在分公司市场部支持下，落实启动上海赛区具体推广方案。并与腾讯公司、魔龙公司积极合作，是完成任务最好的省级分公司之一。结合上海本地的增值业务结构和用户特性，上海分公司各级领导对本次手机游戏赛都高度重视，把这作为贯穿整个下半年的增值业务重点市场活动来抓。市场部在8月初牵头组织增值业务中心、移动销售中心、综合营业中心、客户服务部等部门，落实“新势力手机网络游戏大赛”本地执行工作。分公司增值业务中心积极组织完善本地执行方案。根据总部及上海分公司市场部的统筹要求，上海本地大赛落地活动将分现场路演、网吧推广和体验区推广、参赛选手及brew用户培训三部分组成。除了前期已经开展的路演和体验区推广外。9月份上海联通将结合新势力校园用户发展，在高校内组织现场路演，并利用游戏方深圳腾讯的网吧推广渠道，在全市各大连锁网吧开展“新势力手机网络游戏大赛”的宣传和选手报名。在汇总选手报名之后，上海联通还将组织选手进行专场培训，为10月份的本地复赛打好基础，最终选拔优秀选手参加11、12月间的全国总赛、决赛。

11月1日到11月30日期间，中国联通首届“新势力手机网络游戏大赛”即将进入激烈的复赛阶段。在这一阶段，根据复赛阶段分区积分的排名，各大赛区均将产生冠、亚、季军选手各一名，并有机会得到QQ豪华套装、QQ25CM公仔、超级玩家1个月、时尚MP3等非常有价值的奖品，冠军还将代表本赛区参加12月16日—12月17日在北京举行的总决赛。根据决赛阶段比赛积分，将决出年终总冠、亚、季军。总决赛前三名有机会得到PSP、45CM绝版地主公仔、超级玩家1年、Q币500个、QQ手机、IPOD等令人激动的奖品。各地联通用户对于复赛和决赛的广泛参与度和热情都是空前的，很多联通用户都向媒体表示要争取拿到复赛冠军，来到北京参加决赛。对此，欢迎广大游戏玩家继续关注中国联通手机网络游戏大赛、关注复赛及决赛、关注联通这一无线增值业务的年度盛宴！详情请登陆：www.unimax.cn新势力手机网络游戏大赛专区。

新势力
由我连通 U-power

新势力手机网游大赛，PK由我，游戏新势力

即日起火热报名，加入最畅快淋漓的新势力手机网游大赛，月月惊喜，月月奖，豪华香港双人游、高端手机、PSP、iPod，无限大奖等你赢！

具体报名事项、比赛规则及奖品详情请登陆http://www.unimax.cn

传奇世界横空出世

登录路径：神奇宝典→软件超市→软件目录→网游大赛专区→传奇世界横空出世

魔龙客服：010-65289134

QQ游戏-新网联斗地主

登录路径：神奇宝典→软件超市→软件目录→网游大赛专区→QQ游戏-新联网斗地主

腾讯客服：0755-83765566

客户服务热线10010　话费查询专线10011

中国联通网址 www.chinaunicom.com

海报迷情

■本刊记者 生铁

回忆少年时代，一闭上眼，游戏厅内的景象就会浮现在脑海中。由于那时孩子们能玩到的游戏机几乎都是盗版兼容型产品，所以不仅游戏机外形千篇一律，而且房间内也缺少合适的游戏海报作为装饰——因为只有购买正版游戏才会得到附赠的海报。为了弥补营业厅内布置的乏味，勤快些的店主往往在墙上贴一些诸如史泰龙《第一滴血》或施瓦辛格《突击队员》的电影造型海报。而非常有意思的是，在那一特定历史时期，硬派游戏的主角们大都以这两位演员为蓝本设计。

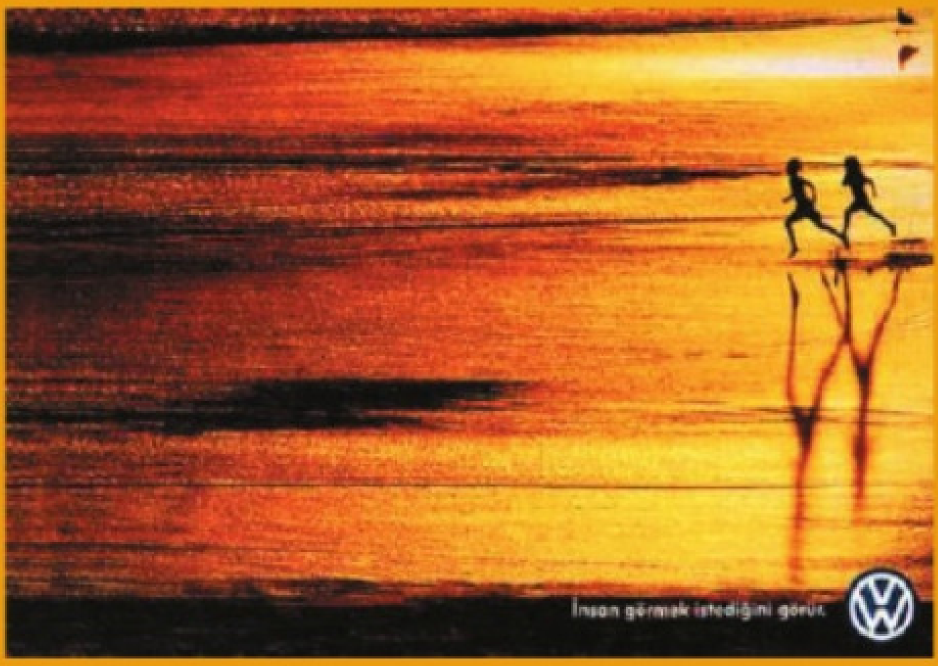
后来的网吧时代情况不同了。略有规模的网吧里不仅贴有各种游戏海报，海报甚至还一度成为各大网络游戏运营公司进行地面推广的斗争武器——要想卖我的点卡，就必须在店内贴我的宣传海报！

很多人和笔者一样，本身并不是海报收藏爱好者，可是每当看到自己喜欢的游戏出了漂亮的大幅海报，仍然会贴在自己的床头或办公桌边。很酷不是嘛？可是玩家们往往关注游戏本身，而忽略了游戏海报里隐藏的秘密。本期专题就让我们一起来看看游戏海报里藏着的有趣内容吧。

海报，又叫招贴画或产品宣传画，是一种张贴于公共场所的平面印刷广告。它是最直接和最鲜明的商品宣传手段之一，也是广告艺术中较为大众化的一种体裁。它甚至直接影响着用户对商品的第一印象。说起来也很有趣，像电子游戏这样走在时代最前端的视听娱乐产品，至今仍然在采用海报这种古老的广告形式作为自己宣传的重要手段。

早在19世纪末期，商业海报就在欧洲诞生了。它一诞生就和娱乐业有着密不可分的联系。随着当时资本主义的发展，电力、内燃机等重要发明的出现，使工业迅速发展，经济水平得到提高。大量商品的竞争以及戏剧、杂技和舞厅等娱乐事业的平民化，使广告业发展起来。其中海报和路牌广告，就是这一时期广告的重要表现形式。当时没有专业的广告平面设计人员，而著名的画家和插画师就充当着这样的人士。英国著名插图画家奥布里·比尔兹利（Anbery Beardsley）就曾为很多商品制作广告画。这一时期的海报广告的构思和表现手法仍以艺术型为主，比较讲求绘画效果和技法。而在对商品的宣传上就显得比较生硬，常在构图讲究的画面上印上不伦不类的产品名，并且让画里的人物手持商品，也免不了让人感到愕然。

像我们看到的游戏海报，仍然有着上述最早期海报的特征，并且由于本身就是娱乐视听产品，产品的指向性很强，所以很少有绝佳的艺术表现。

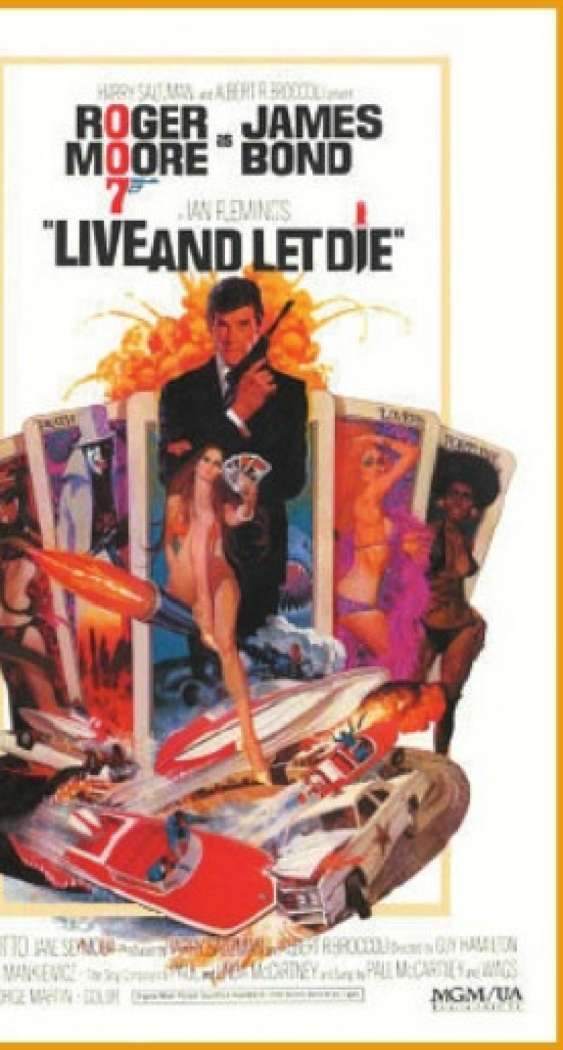


我们看到左边和上边的3幅海报图片是德国大众汽车系列形象广告中的3张。它通过一系列令人遐想的野外场景图片以及图片中的树枝、倒影、帐篷支架所偶然构成的大众标识，给人以大众汽车可走遍天下而且它代表着安全、稳定和高质梦幻生活的印象。而右上角《热血传奇》的这张海报就原始得多了：字体不统一，人物绘画风格不统一，画面凌乱缺乏结构，广告文字过多……它几乎构成了我们对网络游戏飞速发展时代的整体印象。

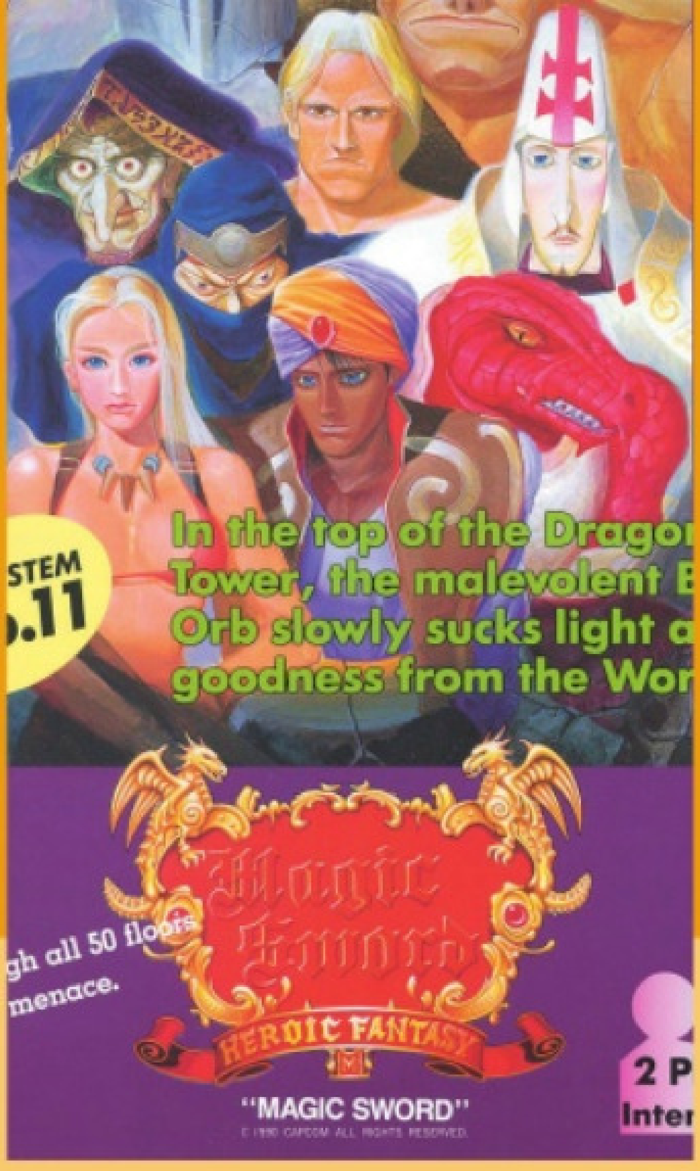
那么游戏海报是不是都缺乏创意呢？并非如此。如右图所见，PS2游戏《诺拉斯战士——力量回归》（Champions Return to Arms）的广告就非常棒。一位亚马逊女武士望着自家墙壁上挂着的盔甲以及眼花缭乱的兵器，使人立刻联想到动作RPG人物装备的经典界面，配上简洁的广告语“It is time to return to the glory of battle”，直白有力。而老牌射击游戏《星际火狐》NGC版的宣传海报上则让游戏中最著名的战机停在一栋别墅车库门口（下页右二），其寓意不言自明。而在第三幅海报上，我们所能看到的大概是

中国游戏业最具创意的广告了，那是世纪雷神为《冠军足球经理4》所做的宣传海报（右一）——一个少妇孤零零地躺在沙发上，似乎是刚刚哭过，手里捏着一张丈夫留的字条“亲爱的，今晚我要联机，所以……”虽然从广告设计的角度讲，这幅海报不能在最短时间内使观者领悟到它的含义，但它仍在创意角度方面做出了努力。

游戏和电影同属于大众喜闻乐见的视听娱乐产品，所以在海报宣传上，游戏的海报可以说直接从电影海报当中得到了营养。左下两图是007系列电影在20世纪70年代和80年代的海报，右下两图则是同在1989年推出的KONAMI《罪恶战士》和TAITO《公路缉凶》，无论画风还是画面结构，都可看到电影海报的影子。



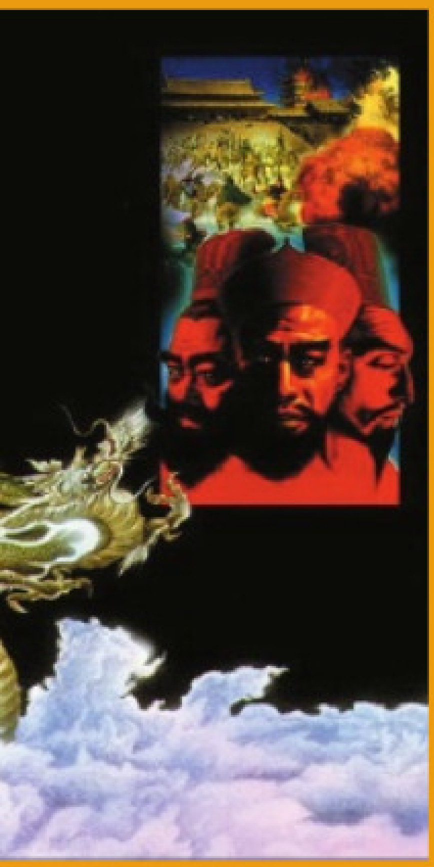
而恐怖电影《驱魔人》（左一）与网络游戏《天堂2》（左二）的海报上同样利用强烈的光线和逆光的人像来制造摄人心魄的感觉，但体现出的意境却大不一样。

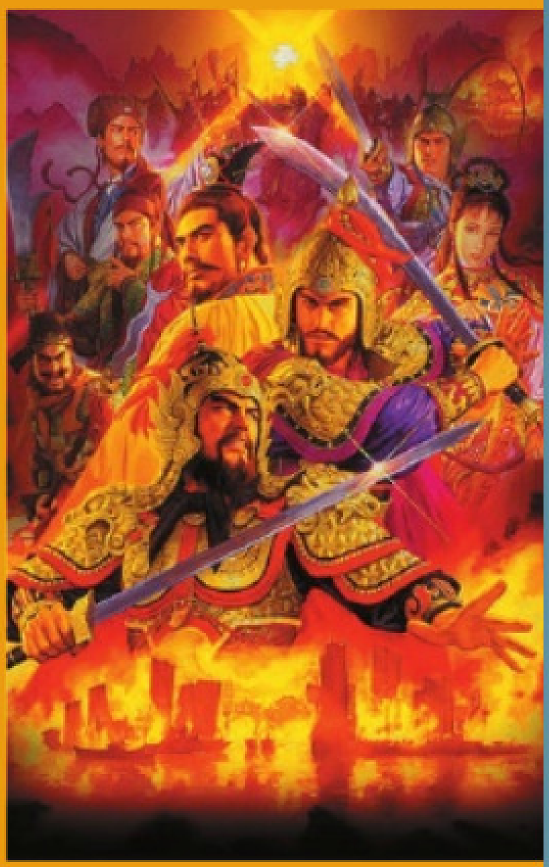


游戏海报还可反映出不同国家的审美风格。《魔剑》是CAPCOM公司1990年推出的著名魔幻题材街机游戏。在它的美版海报（左一）和日版海报（左二）中，你发现了区别在哪儿么？女主角的发型和眼睛是不一样的！

一个系列游戏的海报可从一个侧面反映出这个系列产品的兴衰发展史。拿《街头霸王》历代的海报来作个比较吧。在1987年推出的“街霸1”，其海报画风平庸，构图结构幼稚，人物形象还没有固定。而“街霸2”的海报则以出乎寻常的简洁（虽然画风仍然平庸）勾勒出一代大作的风范。而到了“街霸3”推出时，海报上只用大家熟悉的字体写出

一个大大的THREE字，这是只有最知名的作品才能做的宣传手法。而与之形成对比的是，“街霸3”最后一版“三度冲击”的海报内页，出现了一些风格多样的幽默漫画，这是只有当游戏人物形象深入人心、人设成熟时才能采用的宣传手法。

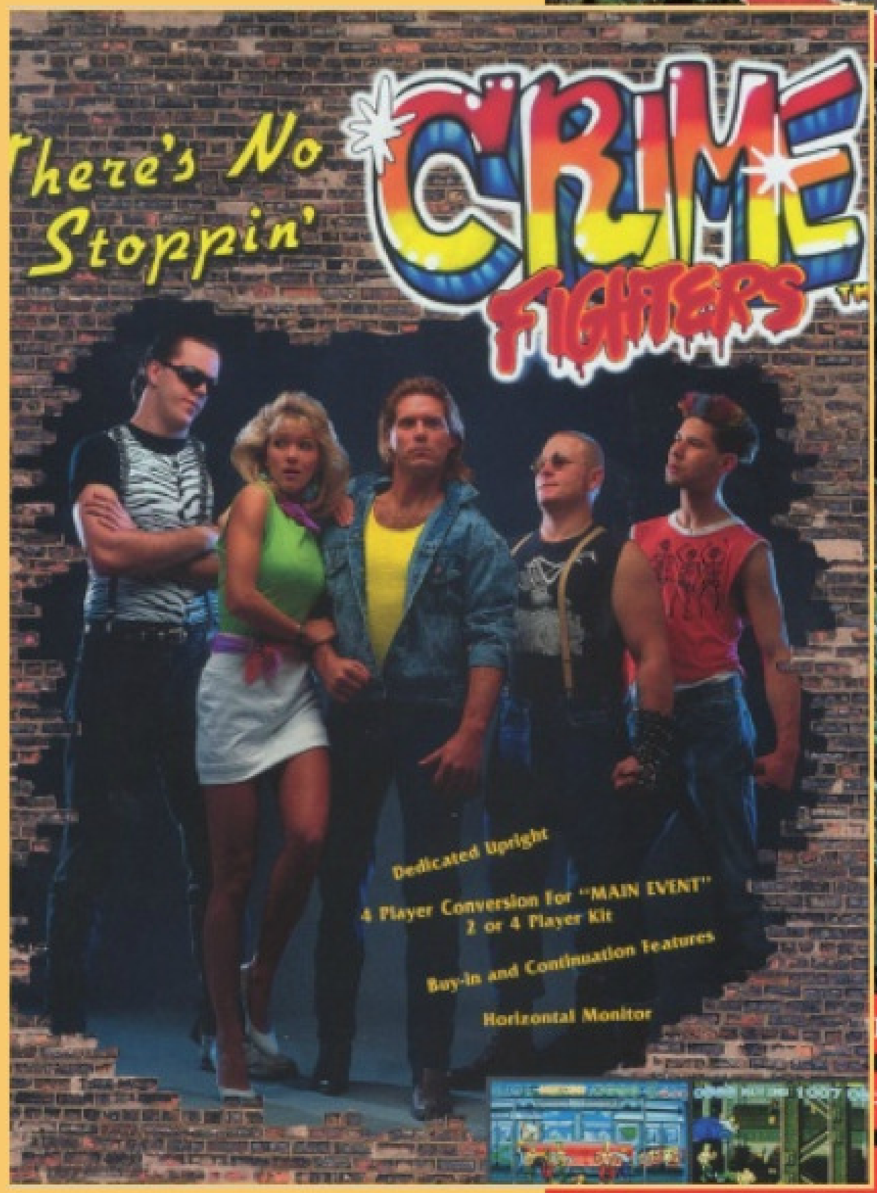




游戏海报还可反映出一家游戏公司的发展历程。在光荣历史策略游戏《三国志Ⅰ》于1985年推出时，这家名不见经传的小公司的作品海报（上左一）设计是非常简陋的。在1989年12月推出《三国志Ⅱ》时，这家公司已在历史策略游戏领域富有声誉，而这一代的海报（上左二）也是历代海报中最有艺术价值的。由2代确立的体现出波澜壮阔的历史感的产品平面形象风格，一直在这个系列作品中延续，而在1998年推出《三国志Ⅵ》时，海报（上中）风格一变，成为极简主义并且平面设计感觉更为专业的风格了。为什么会这样呢？原来这一代《三国志》是光荣第一次从DOS平台转向Windows平台推出的作品，公司的意图通过海报传递出来——光荣仿佛在说：“我们的这一代产品将充分利用Windows系统的操作优势来制作！这款游戏里有可拖拽的窗口，操作更简单，多媒体的表现力更强，甚至还有即时元素的加入……我们还需要在海报上表现什么呢？”可是事实证明，这款游戏由于过分依赖于Windows的特点，导致“水土不服”，使产品在操作界面上有很多让人感到不舒服的地方。从Ⅶ代开始，游戏不再借用Windows的窗口操作方式，又回归到传统的唯美主义风格中去。海报也跟随游戏的变化而回归传统路线。我们看到2003年后推出的Ⅸ代和Ⅹ代的海报（上右一及右二），虽然精美却缺乏个性，从海报上也看不出这两代作品架构上的天壤之别。这时的光荣公司已成了高度商业化、致力于游戏机平台和网络游戏平台开发的国际型公司了。海报上所能体现出的朴拙而灵光闪现的感觉也不复存在。

游戏海报记录着不同时代的时尚风格。看啊，两位20世纪70年代的日本女郎，他们站在游戏机前喜笑颜开，而在美国，游戏仿佛已是高雅夜生活的一部分了！几位年轻人身后迷离的光影不正代表着我们对那个时代的印象么？

在《魂斗罗》和《罪恶战士》的美版海报里，那皮肤晒得黝黑、烫着细密卷发的体育女郎，还有那一群穿着牛仔裤、染着头发的小流氓，使我们瞬间回到了20世纪80年代，在那个时代的美国电影和港台电影里，这样形象的年轻人不是似曾相识么？（右图）



现在再来看看新世纪的游戏广告吧。《奇迹》中莫名奇妙的亚洲式奇幻盔甲，还有《大话西游》里的周星驰版悟空……这一切元素仿佛在告诉我们，后现代风格已深入到游戏的骨髓之中。（左图）

在这个“后现代”的时代里，“酷”的符号再也不是《魂斗罗》类游戏（右二）里貌似史泰龙和施瓦辛格的特种士兵了，而是《鬼泣》（右一）中那个穿着紧身皮裤、留着白色长发的消瘦男性。

在未来的某一天，当我们的孩子在收拾房间时偶然捡到一张我们曾贴在墙上的《鬼泣》海报，他会如何看待这个时代的游戏作品呢？到了那时，游戏又会发展成什么样子呢？他们是否也会把自己喜欢的游戏海报贴在墙上呢？

寰宇之星希望小学落成

■本刊记者 Littlewing

校长王乐民（右）接受寰宇之星的捐赠

9月25日，主题为“放飞寰宇梦想，成就未来希望”的庆祝寰宇之星希望小学落成捐赠仪式在陕西省蓝田县三里镇杨坡头村寰宇之星希望小学隆重举行。来自中国青少年发展基金会、陕西省青少年发展基金会以及陕西省蓝田县的相关领导纷纷到场祝贺。最初的杨坡头小学校舍是由破庙和部分民房改建而成，修筑于20世纪60年代，全是土木结构的房屋，由于年久失修，学校的校舍已破败不堪。2005年，在中国青少年发展基金会的协助下，北京寰宇之星软件有限公司在陕西省蓝田县三里镇杨坡头村捐资对杨坡头小学进行重新修建，并更名为寰宇之星希望小学。修建希望小学的费用来源于2004～2005年间寰宇之星销售的产品利润。现在的寰宇之星希望小学有一栋9间两层的教学楼、两栋15间一层的宿办楼以及辅助用房。附近一些村庄的孩子们能够就近入学后，在校学生可能达到350余名。除了为希望小学建设新校舍，寰宇之星也将为品学兼优的学生提供奖学金，并为希望小学建设多媒体教室，目前已捐献的资金达到20万元。

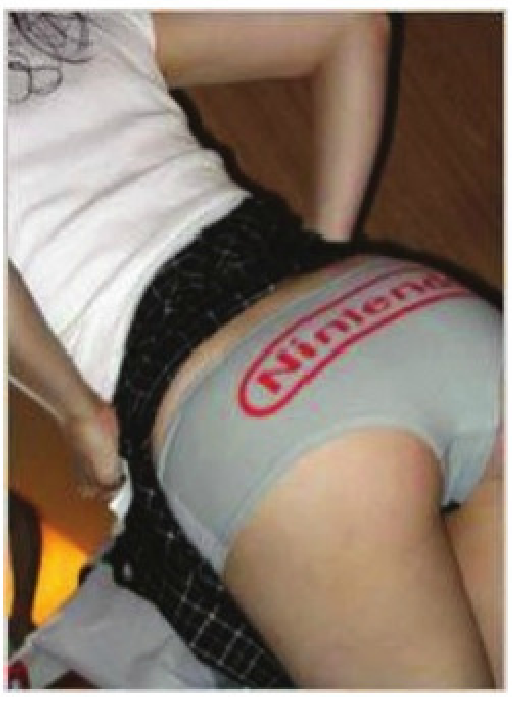
在庆祝寰宇之星希望小学落成的捐赠仪式上，寰宇之星副总经理傅思建亲手将一批学习用品递交到寰宇之星希望小学领导的手中，并在会上讲话。发言从寰宇之星“倡导健康游戏理念，关注民族文化传承”的经营理念入手，重点谈论了寰宇之星对健康游戏的看法和寰宇之星是如何关注民族文化的传承这两方面的问题。在讲到寰宇之星对健康游戏的看法时，傅思建指出：健康游戏的理念要求我们的游戏企业做健康游戏，抵制不健康的游戏。同时傅总还提出：倡议我们的游戏玩家用一种健康的心态去进行游戏、用正常的眼光去看待游戏、用客观的观点去评论游戏。

孩子们向着希望与快乐奔跑

仪式上中国青少年发展基金会领导也作了精彩的发言，代表中国希望工程赞扬了北京寰宇之星软件有限公司关心祖国下一代的社会责任感以及关注祖国民族文化传承的使命感。陕西省青少年发展基金会的代表陕西省青基会、蓝田县团县委以及寰宇之星希望小学的全体师生向北京寰宇之星软件有限公司特别赠送了锦旗。P

业界动态

“任天堂”内裤售价高昂



最近国外一家内裤制造商在其生产的内裤上打上了任天堂的Logo和任天堂形象代言人马里奥的形象，一条这样的内裤价格是17美元（约合人民币135元），这个价格已赶上了世界名牌内裤的价格，但依然受到了玩家的追捧，由此可见任天堂的魅力。

影后何琳背台词多靠PSP

史诗大戏《双凤楼》杀青前夕，国际艾美奖影后何琳特地从安徽剧组飞回北京，为某知名数码杂志拍摄了封面。谈起自己与数码产品的接触，何琳说：“我哥哥曾经送过我一个PSP，可是我不怎么玩游戏，平常都是用它来看剧本，特别方便。一般在剧组里我都不用纸稿的剧本，别人都很奇怪我是怎么背的台词。”

国外玩家集体在街头上演《僵尸围城》真人版

CAPCOM基于Xbox360的大人气动作游戏——《僵尸围城》日前已突破90万销量大关，在国外玩家中引发的人气旋风迟迟未消退。10月17日，近百名玩家自发组织了一次表达游戏热情的特殊集会——真人版本的“僵尸围城”。游行中，玩家们化装成僵尸的模样，衣衫褴褛，身上涂着鲜红的染料，面色惨白，目光呆滞。不过，难以压抑的兴奋还是让他们的脸上露出欢快的笑容，僵

尸可是笑不出来的。

游戏电影导演怒打影评人

专门拍摄电子游戏改编电影的德国人乌宝因其作品质量低劣而臭名昭著，其“代表作”包括《死亡之屋》《鬼屋魔影》《吸血莱恩》和即将上映的《地牢围攻》等，游戏玩家曾联名抵制其拍摄游戏题材电影。有“地球上最烂导演”之称的乌宝向全球影评人发下战书，“诚邀”恨他入骨的男性影评人在3个月后与他实地打拳过招，日前这场捍卫荣誉的影坛对决终于在加拿大温哥华拉开战幕。结果，受够了影评人咒骂的乌宝在600名观众的注视下连续KO了4个“为民请命”的影评人，终于“一雪前耻”。其中只有第3个上场的来自多伦多安大略的克里斯·亚历山大击中了有十年业余拳击经验的乌宝，他是“停尸房”广播电台和杂志的记者。他的每一拳都是为了报复乌宝的不同电影，他说：“我想我大概为《鬼屋魔影》打了他脸上一拳，为《吸血莱恩》打了他身上两拳。我绝不后悔，这是我有生以来参加过的最诡异、最奇妙的流行文化宣传活动。”在头部接连承受了乌宝雨点般的拳头之后，亚历山大突然口喷“鲜血”，令猝不及防的乌宝吓了一跳，原来，亚历山大从乌宝的电影中学会了重要一课：一定要准备好充足的假血！

产品信息

EA发售《战地2142》

美国艺电（以下简称EA）10月18日宣布在北美和欧洲发售《战地2142》（Battlefield 2142）PC版，该游戏由位于瑞典的Digital Illusions工作室开发。在游戏中，玩家将置身于未来的新冰河时代，可选择欧洲联盟或泛亚同盟中的一方，为生存展开战斗。游戏的经典征服模式支持多达64名玩家在线游戏，全新的泰坦模式则支持最多48名玩家。在后一模式中，玩家可协作配合，摧毁敌方的大型空中战舰泰坦，并同时守护自己的泰坦。游戏还拥有新颖的升级系统，共有超过40个等级，从新兵一直到最高司令官。更多有关战地系列的信息，玩家可浏览网站http://battlefield.ea.com查询。

《敢达在线》正式商业化运营

10月18日，中视网元娱乐科技有限公司正式宣布：战略网游《机动战士敢

新的亚丁与《大话春秋》
——访《大话春秋》项目负责人朱传靖

■本刊记者 小虾

朱传靖强调，金山软件有研发运营两地运转的先例，成都与北京沟通顺畅，工作正在有条不紊地展开

金山软件自主研发的网络游戏《大话春秋》于9月25日内测后，玩家的反应普遍较好。对于一款在开发阶段经历了颇多曲折的游戏，我们对游戏的开发团队——成都金山亚丁工作室一年来的变化颇为关心。为此我们对金山软件助理总裁、成都金山副总经理、《大话春秋》项目负责人朱传靖进行了专访。

大众软件：可以介绍一下《大话春秋》的开发团队么?

朱传靖：目前负责开发《大话春秋》的团队是亚丁工作室一部，总计有近百名工作人员，分别承担策划、程序、美术、测试等方面的工作。《大话春秋》内测以来受到玩家的欢迎，证明了这些亚丁同事的工作能力和专业性都是一流的。

大众软件：金山在接管华义国际在中国大陆地区的业务后，部分开发人员并入了亚丁。现在亚丁是否继承了华义正在开发的游戏项目？亚丁在推出《大话春秋》后有什么后续的开发计划?

朱传靖：原华义开发人员目前已完全融入到了金山研发体系，部分原华义开发人员也参与了《大话春秋》的研发，目前亚丁二部正在进行一些相关的研发项目。《大话春秋》是目前亚丁研发工作的重点，我们通过意见反馈正不断加入新内容和新玩法。此外，资料片和新版本的研发日程已摆上了桌面。

大众软件：可以简要地介绍一下《大话春秋》重新开发的情况以及游戏风格的转变吗?

朱传靖：重新开发后的《大话春秋》定位于Q版的轻松氛围与即时战斗、武侠风格的融合，旧版的画面、生活职业等优秀设计得到了保留，职业系统得到了加强（目前已开放8个职业中的4个），任务系统将成为《大话春秋》新的亮点。

大众软件：雷军曾经说，为了让《大话春秋》体会Q版游戏的精髓，他曾让开发团队深入体验了《梦幻西游》，你觉得这种体验对开发工作有什么影响?

朱传靖：任何优秀游戏都是值得研究和借鉴的，《梦幻西游》也不例外。我们特别关注Q版回合制游戏的社区功能，这是Q版网游的核心部分。但《大话春秋》作为一款即时制的Q版网游，在玩家互动与游戏节奏的把握上有自己独特的地方。P

《大航海时代Online》启用刀片服务器，宣布公测日期

■本刊记者 小虾

盛宣鸣和IBM高层在“携手启航，纵横蓝色海洋”新闻发布会上

10月23日，丰元信集团盛宣鸣数字科技有限公司与国际商业机器有限公司（IBM）共同宣布，针对网络游戏《大航海时代Online》达成战略合作伙伴关系，IBM将为盛宣鸣提供领先技术的刀片服务器，为该款游戏打造一个稳定流畅的游戏环境，为盛宣鸣倡导的网游运营概念“蓝色通道”提供技术支持。同时，双方也将在未来的跨媒体数字娱乐运营中进行更广泛的合作。会上同时宣布，《大航海时代Online》定于11月16日正式开始公测，公测中将开放所有6个国家。会后，记者对盛宣鸣董事长兼CEO杨峰铭进行了专访。

在采访中杨峰铭谈到，这次盛宣鸣和IBM的合作主要目的有几个方面。首先双方有共同的目标，这个目标未必是一个现实的利益，而是有长远的目标。此外，IBM作为“蓝色巨人”与盛宣鸣“蓝色大航海”的形象不谋而合。因此，盛宣鸣使用IBM的刀片服务器，其意义在于它的前瞻性。

在谈到《大航海时代Online》所针对的目标人群时，杨峰铭说，虽然该系列单机版对用户的积累有不可估量的作用，但《大航海时代Online》无论从游戏的主题还是世界观上来讲都具有相当大的包容性，这种大气的概念使得用户群的分布更为广泛。所以《大航海时代Online》从定位上来讲并没有局限在某一个用户群当中。通过分析，18～25岁的年轻人可能是最大的用户群，但相信所有的游戏玩家都可能是这款游戏的潜在客户。

杨峰铭最后谈到了盛宣鸣和光荣的合作。他说，双方的合作更多出于战略上的考虑。作为一家在互动娱乐领域长久发展的公司，光荣进入中国首先考虑的是找一家脚踏实地、拥有远大理想的公司合作，这样双方都能在这个行业里走得更远。P

达在线》正式进入商业化运营阶段。正式运营后，玩家可通过包括实卡、虚卡、网银直充等多种方式购买游戏时间。对公测阶段用户所建立的人物，进入商业运营期后人物保留，但将视为轮回结束，只保留舰长姓名（舰长的等级将变为1，训练点数不能继承）、军衔和被授予的勋章数、朋友名单、队伍名单、黑名单、舰长所属驾驶员的姓名和基本数据（驾驶员人数最多可保留20人）。用户在购买公测人物所在服务器组的游戏时间后可继续进行游戏，但购买时一律从10月18日开始计算。对收费开始后14天内没有对同组服务器进行充值的用户，所有人物数据将被删除。

《武林外传》开放电信新服

完美时空继开放电信一区新服“烈焰”“铁骑”、网通一区新服“昆仑”“虎跃”之后，10月23日中午12点，又开放了最新的电信二区新服“沧海”。公测后游戏内容有大幅新增，其中骑乘系统、婚姻系统、帮派建设、武林排行榜奖励、装备绑定保护、更多任务类型、搞笑武器、时尚衣服和饰品等游戏元素都会不断丰富。

以PSP为馅的煎蛋在网上拍卖

前不久，一个以PSP为馅的煎蛋在网上以10 166日元（约合人民币700元）的价格被售出。此款煎蛋的制作者是个

日本人，他将煎蛋命名为“PSPX煎蛋”。据他说，这台PSP的液晶显示屏坏了，他不想要了，所以想出了这个独特的方式来处理。该煎蛋在拍卖网站上以2000日元（约合人民币140元不到）起拍，一时间竟拍者无数。

《冠军篮球经理》发布

10月20日，由索奥尔数码科技有限公司举办的《冠军篮球经理》新闻发布会在凯莱大酒店召开。在游戏中你可任意选择NBA东部或西部联盟中的一支球队来进行经营，不管是强队还是弱队，都可在你的管理下向总冠军这一最高荣誉发起冲击。NBA最新的联赛规则、联盟的转会规则和赛事安排、NBA球队的历史、NBA球星的辉煌时刻，都在游戏中得以展现。游戏使用真实的球员及数据，不仅包括NBA全部30支球队中的现役合同球员，还包括各国国家队球员、NCAA球员，就连充满商业味道的NBA式的附属品经营方式，也在游戏中得以重现。

电子竞技

Stars war之跑跑卡丁车K1总决赛落幕

10月15日下午5时，历时3个多月，由上海邮通科技和Replays.net联合主办，游戏风云GamesTV独家现场全程直播，技嘉科技、可口可乐和优派联合赞助的Stars war之跑跑卡丁车K1锦标赛圆满落幕。来自全国23个赛区的114名选手决出了跑跑卡丁车K1锦标赛全国总决赛的最终车神，个人竞速选手王京登上最高的领奖台，拿到了价值10万元的轿车，而团体道具赛冠军由广西车队获得，本土作战的上海车队获得了第2名。据悉，本次Stars war之跑跑卡丁车K1锦标赛是Stars war第一次举办传统电子竞技之外的专项主题比赛。“For Fun For Game”是Stars war的宗旨，Stars war希望通过品牌的多元化，拓宽“For Fun For Game”理念的宣传渠道和电子竞技的定义。今后，Stars war在继续举办WAR3等传统电子竞技比赛的同时，还将举办各种Stars war的主题比赛。

瘾能戒么？

■本刊记者 生铁

> “现在儿子不上网了，天天学习，总是搂着我的肩膀，关心我的身体，我家里天天都像过节一样。”
>
> ——某位经陶宏开开导后戒除网瘾的少年的母亲

对于游戏上瘾是怎么回事，笔者是有发言权的。因为笔者自己就是游戏玩家。

上瘾的人会有很多症状。这些症状在没有机会随时随地玩游戏时更为明显。偷家里钱去网吧、横下心来旷课导致学业荒废是一种；而为了玩游戏而学日语、画角色、把游戏数据抄满笔记本，最后进了游戏公司成了游戏设计师的，是另一种。凡是“爱好”，只要深入，都会和“瘾”字有着千丝万缕的联系。

这就好象抽烟，你说它毒害自己的身体，是癌症的首要诱因之一，并且使不抽烟的人也受到被动的损害。可是如果你换个角度看，它用生命的长度换取了生命的“质量”。换句话说，抽烟使烟瘾者在生理和心理上都获得了短暂的快感和平静。而不抽烟的话，生活的压力和烦恼就只能通过其他方式释放或者沉积下来。活100岁，还是活50岁，这是个值得思考的问题……很多烟民在确诊自己是肺癌晚期时，都会后悔不迭，可是，对于贪婪的人类来说，这种后悔是最常见的。

当然了，游戏和吸烟没有可比性，前者更多的是心理依赖，而不是生理成瘾。但是游戏成瘾造成的短暂快感对于人生的浪费和毁坏却又是不可回避的。诸位别以为自己在游戏上花费了那么多时间，也可以成为Rocket Boy孟阳，他和你不同，他是另一类人。

在公开场合，笔者会毫不犹豫地反击那种鼓吹游戏害死孩子的言论。害死孩子的，是家长、是老师、是同学、是他自己，不是游戏。当然，任何一个有意在网络游戏中设计长途路程的游戏策划者，他们也必须担负起一部分孩子之死的责任。

可在私下场合，我常常问起所有重度游戏上瘾的玩家，会不会让他们的孩子很早就接触游戏。我想他们中很多人会犹豫的。实际上，我问过很多老游戏迷，他们的态度很坚定，他们不打算让自己的孩子太早接触游戏。

对一种事物上瘾，可见这种事物是有它的媚惑力的。它带给人美好的幻觉，它是人类想象力的杰出成果。它可以让每个人都做英雄。可是这瘾能戒掉么？

10月17日晚上19:30，在北京师范大学的某间讲堂外，笔者耐心地等待着前来为学校作演讲的陶宏开教授。演讲时间定在晚上20:00，在开场前半个小时，已经有很多学生和听众等在讲堂门外。可见这次演讲无论是演讲人还是演讲的内容，都是相当具有吸引力的。当陶教授带着秘书终于匆忙地出现在讲演现场时，甚至有学生围上前去对他提问。陶宏开已经年过六十，在美国工作生活了十几年，2004年以网络成瘾少年的“救世主”的形象——更确切地说，是以网络成瘾少年的父母的“救世主”的形象——浮出水面，承担起拯救上网成瘾青少年的工作，并且在很多地方开办讲座。

可是，说了半天，我觉得陶教授所拯救的孩子里，多一半不是什么网络成瘾，而是网络游戏成瘾。

去年中央电视台《新闻调查》里播放的陶教授与某位21岁的成瘾者的对话对于很多读者而言恐怕还是记忆犹新的。那位成瘾者叫邹阳，实际上，他是对电脑网络游戏着迷而不能自拔的。下面是电视节目中的一些对话节录。

邹阳：这次来就是谈上网成瘾怎么解决？

陶宏开：我没有谈这个问题，我没有说你上网成瘾，说老实话，你不是上网成瘾的问题。

邹阳：那我是家庭问题？

陶宏开：对呀。

邹阳：随便举个例子，有一次我去刷碗，结果不小心把碗打了，父母一下唠叨我两三个小时。从此我内心也起变化了，我想，今后什么事情我都不干了。

陶宏开（对家长）：你们总是按照自己的想法塑造孩子，这是错误的。孩子就这样被家长误导了。你们认识到没有，你们自己有错误？

邹阳的父亲：也感觉有。感觉就是娇惯太重。

……

陶宏开：你愿意让你的父母更快乐吗？

邹阳：愿意啊！

陶宏开：那怎么才能使他们更快乐一些呢？

邹阳：自己少打电脑，做得优秀一些。

陶宏开：说得非常好。另外你别搞错了，我从来没有说不打电脑。我是怎么说的？

邹阳：你说上网不要成瘾？

陶宏开：那也不是我说的，我说电脑是用的而不是玩的。

这场对话看下来，就是一个企图推卸责任、心理未成年的大学生和他手足无措的家长以及一位好象不太知道网络成瘾和网络游戏成瘾有区别的教授的一场电视Show。摔碗被批评和上网成瘾又有什么直接必然的联系呢？家长对自己的错误认识也仅限于“娇惯太重”（换句话说：我的错误就是对他太好，好过头了）。而陶教授的一句“电脑是用的而不是玩的”，我不知道NVIDIA、ATI公司、Intel甚至联想这些与游戏界联系甚密的公司是做何感想。

陶教授并不容易，我知道能多挽救几个孩子，总比任由他们继续沉沦下去要好。可是我能看到的所有这些正面或负面的消息，都带着一股怪味儿。“现在儿子不上网了，天天学习，总是搂着我的肩膀，关心我的身体，我家里天天都像过节一样。”这样不健康的家长与孩子的关系，使我感到愕然。

写到这里我突然想到，不知陶教授是否玩过PSP。掌机某种程度上不也是为上瘾者准备的么？ P

上课玩游戏

■本刊记者 Littlewing

说来惭愧，虽然玩了十多年游戏，记者真正拥有的掌机却只有一部，那就是小学时买的“水管工”。这个掌机上只有3个按钮，就是左右方向键和开始。而真正接触到高端的掌机，则是在很久以后，同事拿着一台PSP，向我展示里面他储存的一段视频，吉米·亨德里克斯的吉他演奏片断。我曾有过购买一台掌机的冲动，但在玩了一段PSP之后还是放弃了——正如SONY一贯标榜的一样，PSP引以为傲，也是唯一值得引以为傲的，无非是它的强大机能，而鲜有真正好玩的游戏。

今年的国庆长假，记者去湖南探亲，经常出远门的都知道，火车上硬卧车厢是晚上十点熄灯的，对于习惯了凌晨休息的记者来说，熄灯之后的这段时间痛苦而漫长。为了排遣漫漫长夜，记者从8神经手里借来一台NDS。感谢8神经，让我在多年以后重温游戏的乐趣。《爽解找茬》可谓其中最简单的游戏，上下两屏幕显示的图片，只有一处不同，你要在几秒钟之内找出来，并且用笔在触摸屏上把不同的地方划一个圈。在玩了几关之后，记者发现，《爽解找茬》果然名不虚传，爽就爽在划圈时“刷”的那一声，听上去浑身舒坦。《摸摸瓦里奥》算是将NDS触摸屏特色发挥到极致的游戏了，你要用笔在触摸屏上完成一个个有趣的任务，比如挠痒痒、做引体向上、点蜡烛等，此中乐趣非亲自玩不能体会。NDS更勾起了记者的挑战欲，在来回的火车上，记者还打通了NDS上的《超级马里奥》。比之FC上的原作，NDS版除了在画面强化外，在关卡设计上更是独具匠心，每一关都各具特色，而马里奥依然只是靠速度、跳跃、技巧来将其一一完成。其中，有一关，马里奥要站在一个移动的平台上到达关底，而平台的形状则和蛇的身体一样不停变化，玩家需要在平台上不停跳跃来躲避周围落下的铁球、乌龟，有精力的话还要吃到路上的蘑菇和金币，设计可谓秒到巅毫。诸如此类的关卡，无不需要你玩上十几次才能通过，难度极高，然而，记者却孜孜不倦，就连一旁观看记者游戏的女友，也觉得惊险刺激，乐趣无穷。最终，记者在返京的火车上成功将《超级马里奥》通关。与网络游戏中杀了个Boss、拿到个装备一样，都是完成游戏的既定目标，怎么打穿《超级马里奥》通体舒泰，网游却总是那么累呢。细细想来，原来网游重在结果，所以，游戏本身的过程并没太多乐趣可言，更多的是一种打工式的行为，一旦完成，有种“终于完了，再也不去了”的感觉。而《超级马里奥》这类游戏重在过程，即使通关，仍是回味无穷，许多关卡百玩不厌。

我们不能说网游不是游戏，但是它与以往的游戏的确不同。这是一个太快的时代，新的东西铺天盖地，超女、选秀、哈韩、视觉系、成人网游——有多少新鲜事物让我们来不及琢磨，就有多少理由让我们抛弃以前的东西。网游是这个时代的产物，必然具有这个时代的特质。传统的游戏价值观念已经被淡化，可玩性、操作性、爽快感、带入感、文化氛围，这些不久以前玩家还充满向往的字眼，现在统统失去了价值，只有在线人数才是价值。看看网游公司对那些经典单机游戏的翻版，我们心中就有数了。除去一切需要思考的内容，取其可以进行商业包装的噱头，就这么简单。

看了前一页生铁的文章，我也问过自己，如果我有孩子，到底是否该让他接触游戏？答案是肯定的。我一定会让他玩游戏——但并非网游。记者有一次与中视网元的首席运营官傅世华聊天，他谈起他的两个上中学的儿子，学习成绩都在年级名列前茅，是班上的第一名。同时，他的两个儿子也在班上有很好的人缘，因为他们都是班上游戏玩得最好的，还有PSP、NDS等最新的掌机。为此学校还特别请他去做报告，当然，学校的老师没有想到，他报告的主题是支持子女玩游戏——台下的学生自然听得兴奋，但学生家长和老师的脸色就未必好看了。不过，傅世华也认为，在孩子成年之前，是不能接触网游的。

日前，记者在网上看到一则新闻。日本京都府八幡市的一所市立高中开始使用NDS进行英语教学。而致力于市小学及初中生学习成绩提高的市教委正在对使用游戏机作为授课新方式的实际效果进行实践研究。NDS的触控笔和语音识别机能非常适合用于学习——八幡市教委学校教育科长助理林幸光在体验后，向东京的软件机构委托进行专门学习软件的开发。目前所使用的软件，收录了高中生用的1900个单词、初中生用的1800单词，当机器发出声音要求写出对应的单词时，可以用笔在画面上写单词，也能进行日语和英语互译，并且可以自定义词组。

授课老师的反馈：“学生对这种英语学习的方式非常适应，热情高涨地专心学习，效果值得期待”——我可以想象，这并非夸大之词。在学生时代，老师“强迫”我买一台游戏机，并且要上课的时候都带在身边——那将是一种多么美好的生活啊。孩子都是喜欢玩的，这是他们的本质，教育亦无法逆本质而行。

游戏是不是可以用于教育？什么样的游戏能用于教育？这是个看上去老生常谈的话题，但事实上，决定我们下一代教育方式的人，却又有几个真正去思考过这个问题呢？

死亡之岛 Dead Island

■晶合实验室 fas

类　　型：第一人称射击
制　　作：Techland
发　　行：待定
上市日期：2007年第一季度
推 荐 度：★★★★

僵尸的魔爪伸了过来

一颗手雷将僵尸“送”回坟墓

这家伙就算是用枪顶着脑袋都不会感到害怕

在电脑游戏中，生存恐怖类游戏应该说并不流行。尽管《生化危机》系列、《寂静岭》以及《鬼屋魔影》系列都深受广大玩家青睐，但是这些游戏算来也都只是昔日的辉煌之作了，全新的生存恐怖原创作品实际并不多见。如今，波兰游戏开发小组Techland开发制作了第一人称惊悚射击游戏《死亡之岛》。这款游戏将生存恐怖元素与冒险元素巧妙地结合起来，尽管缺少突破性创新，但是无论看起来还是玩起来，与先前市场上的同类游戏相比，都具有明显的不同。

本来，在孤岛上生存就不是一件容易的事情，更何况还要面对令人毛骨悚然的僵尸，时刻刺激着自己虚弱的神经。更为糟糕的是，同为落难者，游戏主人公的妻子失踪后，竟然也变成了僵尸。那么，作为主人公的你是要杀死她还是解救她呢？如果你决定拯救妻子，那么你就需要穿越孤岛，完成寻找治愈方法的任务；如果你决定杀死已变成僵尸的妻子，那就必须查明僵尸背后的罪魁祸首，让其为自己的恶行付出惨痛代价。应该说，游戏情节确实老套了一些，因此也就不必期望着能够看到多么精彩的僵尸故事了。不过，游戏主旨是要营造神秘的恐惧氛围，让玩家在僵尸的包围之中，体验射击杀戮的快感。毕竟，《死亡之岛》主要还是一款快节奏的射击游戏，其特点充分体现于动作射击之中。

与同类游戏相比，这款游戏的节奏更加明快。当你拿着手枪穿过浓密的丛林时，僵尸经常会从意想不到的地方冒出来，弄得你手忙脚乱。游戏中，僵尸的模样千奇百怪，不但行动速度有所不同，而且身上的伤口也千姿百态，汩汩地流着黑血，让人看了心生畏惧。由于Techland此前独立开发制作的《狂野西部》（Call of Juarez）颇受玩家好评，因此《死亡之岛》也采用了其使用的图像引擎，在角色模型、环境、纹理、光影和物理效果等方面都表现得相当出色。

面对僵尸的侵袭，除了勇敢，还需要智慧。当大批僵尸冲向你时，临危不惧，一枪爆头，不但能对僵尸造成最大伤害，而且还可节省弹药。在战斗过程中，弹药数量是有限的。幸好，游戏中的大部分物品都能被用来作为武器，比如油桶、箱子等。当你攀爬小山时，僵尸会在后面紧追不舍；来到山顶后，将旁边装满化学试剂的木桶朝着僵尸推下去，然后开枪射击木桶。随着木桶爆炸，僵尸瞬间被消灭，这可真是省时省力。另外，箱子和木桶还有其他妙用。比如，当遇到面前的高台跳不上去时，你可尝试着将旁边的木箱推到高台前，然后借助它跳上去。这些原本是动作冒险游戏中类似解谜的设定，拿过来放到主视角射击游戏中看来也并无不可，而且能增加几分游戏乐趣。

本来，生存恐惧与主视角射击应该是较为不错的有机组合，但是鲜有佳作让人深感遗憾。《死亡之屋》（House of the Dead）系列曾经是僵尸游戏中深入人心之作，但是其游戏方式存在较大差异（光线枪射击），我们也无法硬将它归类为主视角射击游戏。相信《死亡之岛》的出现，能够为惊悚主视角射击游戏带来一丝活力。P

类　　型：动作冒险
制　　作：Ubisoft Montreal
发　　行：Ubisoft
上市日期：2007年第一季度
推 荐 度：★★★★☆

刺客的信条
Assassin's Creed

■江苏 防弹手柄

气势磅礴的耶路撒冷全景

为了赶时间而推搡行人，有可能引发不必要的冲突

马不但是代步工具，也是战斗工具

你能在这张图片上找到混迹其中的主角吗？

成功地刺杀目标才是开始，如何能从戒备森严的敌方城市逃脱才是难点

和自己的冒险同行——波斯王子一样，Altair也具备熟练的飞檐走壁技巧

属于玩家的舞台

游戏由《波斯王子》系列开发组Ubisoft Montreal担任开发工作。本次的育碧蒙特利尔分部从以高自由度著称的《上古卷轴》和《哥特王朝》系列中吸收了很多元素，提供给玩家实现黑暗公正的舞台由3座主要城市、2个宗教王国和一些城堡组成，完全无缝连接的虚拟世界将给玩家带来无与伦比的角色扮演体验。3座城市分别为：艾可——现以色列北部海法湾上的一个港口，在十字军东征时期被基督徒和伊斯兰教徒轮番控制，这也是在E3上所演示的“法场行刺”一关的发生地，是以蓝为主色调的冰冷石墙构成的典型基督教城市；中世纪伊斯兰势力的大本营大马士革，是阿塔里尔寻找猎物的另一个舞台，游戏中将突出这座沙漠城市的喧嚣与繁华；圣城耶路撒冷，在游戏发生的时代处于伊斯兰力量的控制之下，玩家将在这里领略到这座古城所融汇的宗教、语言与文化。每个城市将会按照历史记载，呈现出将近5平方公里实际面积的全部景物，哭墙、圣墓、大马士革大清真寺等景物将会在游戏世界中忠实再现。每一座城市与城市之间的景物由大约2平方公里的荒野或者沙漠地形构成，玩家可以获得马匹来加快前进速度，广大的地图上还分布着刺客、骑士团体盘踞的10座城堡。

本作是一款讲究利用人群为自己的暗杀任务进行掩护的游戏。在暗杀过程中，玩家将会看到街上熙熙攘攘的人群，他们并不是由AI控制用来烘托气氛的“行尸走肉”，大约有700名人物可以和玩家发生联系，这就是Montreal所宣称的属

大马士革是典型的沙漠城市

于次世代游戏的特征——“情感互动AI”。通过各种道德选择，可以决定NPC究竟是憎恨还是认同玩家。在E3上由制作人Jade Raymond操作演示的一段视频中，主角阿塔里尔在沙漠中遇到了两名正在殴打平民的十字军士兵。你可以选择挺身而出，这样就会得到这名平民的帮助。注意，这里的帮助不仅是食物、金钱奖励一类的东西，而是影响人物关系的变动，进而对游戏流程带来显著的影响。制作组希望通过各种道德选择，来让玩家在游戏中建立起一套复杂的人物关系网。无论是冷兵器时代还是狙击步枪时代，“里应外合”永远都是暗杀行动的力量增倍器。同时，在搭救这名平民后，如果没有干掉施暴的两个十字军士兵而让他们逃之夭夭的话，就会引起基督教势力对玩家的警觉，但也可能因此而获得伊斯兰势力的赏识，从而为玩家执行一些针对后者的任务提供有利因素。

属于杀手的技能

战斗以躲避敌人后的反击为主要攻击方式，正面强攻并不是属于刺客的战术

调查技能：调查技能由“监视”“窃听”以及“偷盗”3项构成。游戏的分级为16岁以上，可以确定对暴力会有较为出格的表现，但因制作《波斯王子》而声名大噪的Ubisoft Montreal，绝对不会做出一个充满非理性暴力的乱砍乱杀式游戏。行刺对象均为打着宗教旗号作乱的大奸大恶之人。在刺杀目标前，玩家需要完成“调查阶段”。在调查阶段中，我们需要利用自己的各种调查技能寻找3条关于目标的线索（其中包括可以“判处”对方死刑的罪证）。这个过程是无法直接跳过去的，因为执行任务的目标城市非常庞大，在没有完成调查的情况下是不可能在城中找到目标的。

刺杀技能：针对那些恶贯满盈的军事或者宗教人员的行刺一般都发生在公共场所，这些家伙不是忙着处决平民就是在对无知百姓发表激情演说。接近他们完全要依靠人群的掩护。玩家可以用力推搡阻碍自己行动的NPC，这会节约一些时间，但在距离足够近的情况下，这种举动就会招致卫兵的注意。混迹在人群中也是非常有效的掩护方法，游戏预告片中就展示了主角如何用自己的白色长袍，混在一群僧侣的队伍中通过戒备森严哨卡的画面。通过“情感互动”系统找到NPC熟人，可以获得更为主动的掩护。进入刺杀阶段后，玩家可以利用调查中得到的线索找到目标人物。通常情况下，由于人群数量众多，目标是无法通过肉眼发现的，这时使用“监视”功能就可以迅速锁定对象。可以说，“监视”的作用类似《细胞分裂》中菲舍尔的多用夜视镜。使用该功能后画面会以第一人称的广角镜头效果来表现画面，无关人物全部用动作模糊效果虚化处理，目标人物会被特别标注出来，下面要做的就是——刺杀。当然，只有无脑刺客才会只考虑如何干掉对手而不考虑之后可能发生的事情。

逃亡技能：从某种意义上来说，游戏对刺杀的表现只是一瞬间，行刺成功后肯定会在第一时间面临被追击的后果。所以，在行动后能够活下来，更多的是依靠在行动开始前的环境观察。一名出色的刺客需要确定好最佳行动路线，布置好交通工具，甚至要考虑人流量因素，以便在事成之后迅速全身而退。E3上由Jade Raymond操作的在艾可城中袭击杀人如麻的宗教裁判长的关卡中，就是因为没有布置好马匹的位置，结果仅仅因为一秒之差而导致自己没能在城门关闭前逃之夭夭，使得主角被群殴致死。利用惊慌的人群去阻碍卫兵的追击是非常需要策略性的逃亡手段，这就要求玩家事先要考虑到行人的走位和街道的形状，否则玩家很有可能被事发后四散奔逃的平民“卡死”。

行动技能：制作组赋予了主角740种动作捕捉数据，这意味着主角的可操控动作是相当多的。同时，传统的一个按键对应一个动作的操作方式势必无法适应游戏的要求。制作组为此设计了一套名为“提线木偶”的行动操作方式：键盘上的一个按键控制头部（用于探头观察）；鼠标左键控制使用武器的那只手（用于打斗），右键控制另一只手（用于使用道具、环境互动等）；方向键则控制下半身的行动。本作的游戏机版本中有一个控制动作力度的按键，手动操作的力量不同将决定Altair行动时的动作幅度，从而区分是行走还是奔跑、是潜行还是急速冲刺等。可以预见的是，在不支持力度感压操控的PC版中，必然会采取类似《细胞分裂》中的用鼠标滚轮来区分操作力度的解决方案。另一大动作亮点是“攀爬”，环境中可供攀爬的物体不再限制于《波斯王子》中固定的几种。制作组宣称，“如果你认为是可爬上去的，那它一定是可以的”。主角的攀爬速度极快，会在2秒时间内完成全部动作。相信这种高效率的飞檐走壁技能，是玩家在逃亡过程中与敌人周旋最有利的武器。P

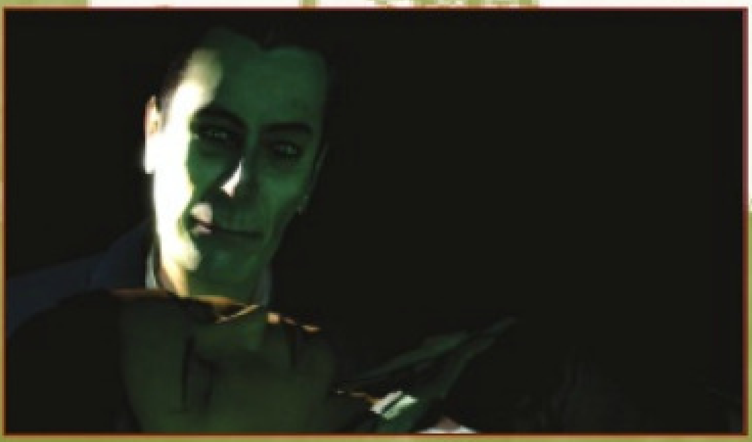
游戏世界相当庞大，同时可以预见的是，其占硬盘的“体积”也会十分惊人

类　　型：第一人称射击
制　　作：Valve Software
发　　行：Valve Software
上市日期：2007年2月
推 荐 度：★★★★☆

半条命2——第二章
Half-Life 2：Episode Two

■晶合实验室 大漠小虾

有了《第一章》就会有《第二章》，这是毫无疑问的。当Valve Software把《半条命2》第一部资料片的名字硬生生从《劫后余生》改作《第一章》时，已经有人开始怀疑，资料片会不会无穷无尽地出下去呢？这种害怕Valve变成一个无耻的商业机器的担心目前看起来像是杞人忧天——虽然Valve已经公布了《第三章》的开发计划，但基本上到此为止了。Valve谨慎地使用“三部曲”这个词来描绘几部资料片之间的关系，而且向玩家保证，刚刚过去的《半条命2——第一章》只是一道开胃小菜，接下来你将玩到更精彩的内容……（以下用EP1、EP2简称游戏的前两部资料片）



EP2里你会更多地看到这张讨人厌的脸

全新的矿井场景，你的弗地冈人朋友看起来威力无穷

小型三足机甲行动极为敏捷，你必须时刻紧绷神经防范它的突袭

大型三足机甲摧毁房屋的瞬间。Valve将在EP2中使用更多新的图像效果，为Source引擎做免费广告

伊莱和克莱纳博士都在为朱蒂斯的安危担心，本作中她依旧只出现在含糊不清的录像片段里

EP2里同样没能少了阿狗的戏份，谁让它是如此地受欢迎呢？

在可怕的闪光之后……

我们都还记得EP1里的情节，被弗地冈人从沉睡中唤醒的Gordon和Alyx暂时逃脱了神秘人G-Man的控制，他们醒来后发现高耸入云的“核心”已经濒临崩溃，如果不进入核心内部延缓它爆炸的时间，那么17号城市里的反抗军和平民——当然包括Gordon和Alyx在内就无法顺利地逃到安全地带。在EP1的结尾，Gordon和Alyx终于在火车站乘上了列车，17号城市随即笼罩在核心爆炸的恐怖白光中。Gordon和Alyx逃出去了吗？那当然，不然接下来的故事怎么讲？只是他们的处境看起来更为凶险：爆炸引起的巨大冲击波摧毁了一座桥梁，Alyx不幸掉了下去，摔得昏迷不醒。奇怪的是一名弗地冈人发现了昏迷的Alyx，并把她带到了一个秘密地点。在那里迎接Alyx的是G-Man那张高深莫测的老脸；与此同时，Gordon的游戏开始了。也许他有过要救出Alyx的想法，但很快他就会发现，如何在危险的丛林和山地里生存下去才是目前最为现实的……

小心！屋内的敌人远比想象中聪明

直升机大战似乎已成为《半条命2》的标志了，当然这一次消灭它的方法有所不同

关于EP2的故事，这就是目前我们所了解的。出于Valve一贯喜欢在情节

上卖关子的做法，恐怕只有玩到游戏我们才能对故事梗概有更多的了解。但有一点是肯定的，那就是G-Man会在EP2中更频繁地出镜——这也许不是什么好消息，每次他的出现就像在看《迷失》（Lost）一样总是会带来新的谜团。

一路凶险

透过EP1，我们大概已经了解了《半条命2》资料片的风格。如果你喜欢把它当作《半条命3》，那也讲得通（这和《半条命》的几部资料片是不同的，后者更像是从几个不同的视角重复交待《半条命》的故事）。显然，在一个持续发展的故事里，EP2是承上启下的一个部分。在玩过EP1之后，你可能会有些失望：场景依然是17号城市、依旧是那些敌人、流程也很短。EP2显然没有以上这些恼人的缺陷。首先，他们离开了城市，在我们能够看到的游戏演示中，Gordon会出现在山地、丛林、洞穴、矿井等风格不同的场景中，这对那些不喜欢整个游戏千篇一律的玩家来说是个福音。事实上，洞穴的场景还带有少许的“潜入”色彩。在洞穴里，Gordon的手中只有一把可怜的铁锹，而这里却盘踞着一只危险的巨型蚁狮。好在洞穴里四通八达，你可以一边用铁锹开辟出新的道路，一边在迷宫里避免和蚁狮遭遇，慢慢寻找出洞的路。此外，矿井的场景也很有趣。在这里，Gordon的身旁会有一名弗地冈人朋友相伴。你也许见识过弗地冈人“魔法”的厉害——从他们手中发出的绿色“激光”足以瞬间震翻一大片敌人。当然，有这么个厉害的角色为伍并不代表各位玩家可以在旁边喘口气——正相反，矿井里的小蚁狮会潮水般向你涌来。好在这里不必硬拼，也是讲究组队技巧的：你可以用枪打翻一只蚁狮，再让弗地冈人上去给它致命一击；也可以让弗地冈朋友先把蚁狮震个六脚朝天，再用枪打它们腹部的致命处。有一段EP2的演示视频让人印象深刻：一名联合军士兵躲在小屋中放冷枪，你可以通过屋顶的洞扔颗手雷进去，但别指望敌人乖乖地等死，他可能会把手雷扔出来还以颜色！那么，你就要想想拉了弦的手雷什么时候扔进去才合适了。总之，《半条命2》是个讲究技巧的游戏。

火车把Gordon带到了一个新的世界，这里变得更开阔也更危险。在一段游戏演示中，你会看到Gordon出现在一个密布着敌人据点的丛林里，在干掉一个地点的敌人后，你需要靠简易的动力车代步驶向下一个据点——事实上，这些据点只是零散地分布在一个较大的区域里。你可以选择首先攻击哪个据点的敌人，这大概是游戏在自由度上的小小尝试吧。EP2中出现了一些新的敌人，其中之一是一种有真人大小、行动异常灵活的小型三足机甲。它们大量地出现在丛林里，这意味着在EP2里我们将会遇到更多快节奏的战斗，十分考验你的反应能力。实际上，在和这些聪明的敌人周旋时，你不但面临子弹缺乏的问题，而且可能无险可守——许多可以藏身的小木屋都会被大型机甲轻易地轰掉半边。除了大“秀”了一把Source引擎的物理性能之外，这也意味着游戏的难度将比EP1高出许多。在如此广阔的地图中移动交通工具是必不可少的。前文已经提到，你可以驾驶《半条命2》中那种简易车辆在不同地点间迅速移动，或用它来躲避武装直升机的追击。这看起来就像在重温《半条命2》中的经典段落：你正驾车在崎岖的铁路沿线飞驰，直升机在上空盘旋，不断投下滚雷。在不断躲避滚雷的同时，你还要避免那些危险的变异生物从斜刺里冲出来跳到车上——总之，没有任何一个FPS的开发者喜欢让你在飚车的同时无所事事。

EP2的附属品

《空间穿梭》游戏画面，墙上仿佛开了一个“虫洞”，你可通过它来到另外一个“世界”

《团队要塞2》本来使用《半条命》引擎开发，如今变成了稍显夸张的欧美卡通风格

是的，在你买到EP2之后，可以体验到的不光是资料片本身，还包括2款特别的游戏——《空间穿梭》（Portal）和《团队要塞2》（Team Fortress 2）。《空间穿梭》是一款颇具实验色彩的单人游戏，在游戏中，主角拥有一件神奇的武器“Portal”，可以打开通往任意地方的入口。它最简单的应用就是，当你遇到一个无法越过的障碍（如河流、沟壑等）时，可以在身旁和障碍物对面的墙上各开出一个临时入口，这样你就可以从身边的入口瞬间来到对岸（最近上市的FPS《掠食者》中也有类似设计）。当然，这件神奇的武器还有很多高妙的用法，只要你能避免频繁穿越时空时的晕头转向，那么这就是个很有趣的小游戏。

《团队要塞2》是作为EP2的多人部分出现的，从投入开发到确认随EP2发行，这款游戏少说开发了五六年时间。不过也许这么久的等待是物有所值的，《团队要塞2》鲜明的画面风格和人物设定都显示出了它与其他多人对战游戏的不同。而且想想看，EP2、《空间穿梭》和《团队要塞2》加起来也不过卖19.95美元，这倒比EP1显得更加超值了。

上市游戏热报

■晶合实验室 米恩

游戏名称 断剑——死亡天使
Broken Sword：The Angel of Death

类型：冒险　　制作／发行：THQ
上市日期：2006年9月17日　　推荐度：80

作为该系列的最后一部作品，玩家将会调查一个远古时期被遗忘的黑暗秘密。然而这个秘密同时还蕴藏着另一个更为邪恶的阴谋。

游戏名称 GTR赛车2
GTR 2

类型：模拟竞速　　制作／发行：10tacle Studios/Atari
上市日期：2006年9月17日　　推荐度：82

本作采用了全局光照等全新图形技术，令画面的表现力大为提升。本作中共收录了超过140种汽车，28条官方受权的赛道。

游戏名称 缉毒神鹰
El Matador

类型：动作　　制作／发行：Cenega
上市日期：2006年9月17日　　推荐度：87

这是一款第三人称隐秘动作游戏，玩家将扮演一名DEA组织成员，秘密打入一个在南美地区臭名昭著的犯罪组织内部。

游戏名称 杜卡迪世界摩托车冠军赛
Ducati World Championship

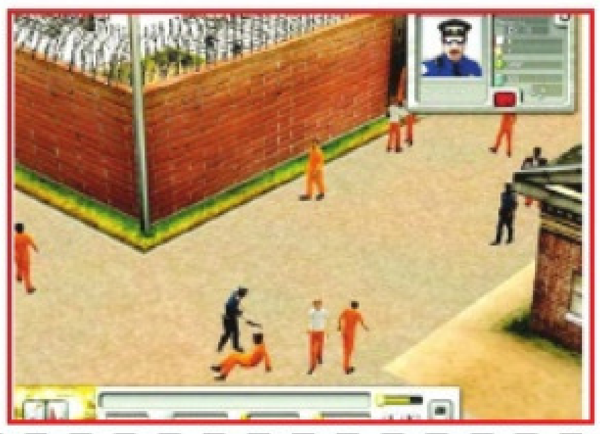
类型：模拟竞速　　制作／发行：Digital Tainment Pool
上市日期：2006年9月17日　　推荐度：70

本作全方位展现了世界级摩托车赛事的真实体验。游戏提供了8个摄影角度，玩家可从各个视角来观看比赛。

游戏名称 监狱大亨2——最高防备
Prison Tycoon 2：Maximum Security

类型：模拟经营　　制作／发行：Cendyne／ValuSoft
上市日期：2006年9月17日　　推荐度：75

作为2代，本作不但对图像做了细化，也对一些前作中不当的设计进行了改善和更正。要想管理好一所监狱，是十分需要技巧的，



游戏名称 18轮疯狂大卡车——搬运能手
18 Wheels of Steel：Haulin

类型：模拟竞速　　制作／发行：SCS Software
上市日期：2006年9月17日　　推荐度：75

本作在车内饰、天气、道路等细节上设计得可圈可点，车辆配置界面也有所改进，并且允许玩家DIY车辆的外观颜色。

游戏名称 联合特遣部队
Joint Task Force

类型：即时策略　　制作／发行：HD Interactive/VU Games
上市日期：2006年9月17日　　推荐度：80

本作包含20张单人战役地图，每完成一个关卡任务会开启另一个新区域。战斗中一定要注意不要过度误伤平民，不然是会受到惩罚的。

游戏名称 烈火雄心3
Fire Department 3

类型：策略　　制作／发行：Monte Cristo & KievGames
上市日期：2006年9月17日　　推荐度：80

本作比此前的几代更为写实，增加了新式的救火车辆、单位和更大更详细的地图及更多丰富的任务，而且AI也有所提高。

游戏名称 罪恶装备X2——午夜嘉年华
Guilty Gear X2 Reload：The Midnight Carnival

类型：动作　　制作／发行：Sammy Studios
上市日期：2006年9月17日　　推荐度：85

本作在流畅度和画质上有一定程度的提升，收录了街机中的隐藏角色、追加了故事模式以及特殊角色，并且支持一机双人对打功能。

游戏名称 霍伊尔赌场游戏2007
Hoyle Casino 2007

类型：模拟　　制作／发行：Encore Software
上市日期：2006年9月18日　　推荐度：70

本作包含了16个最受欢迎赌场游戏中的500多种玩法，让你在电脑前也能感受一回赌场中的刺激。建议：仅在电脑前无现金交易体验。

上市游戏热报

游戏名称 丛林大反攻 Open Season

类型：动作冒险　　制作／发行：Ubi Soft Montreal
上市日期：2006年9月20日　　推荐度：85

本作是根据索尼影业的动画片《狩猎季节》改编的动作冒险游戏，讲述了一只马戏团的棕熊和一头麋鹿在狩猎季与猎人对抗的故事。游戏中，玩家要善用森林中的环境和各种生物，可以把臭鼬、兔子或是松鼠当成自己的武器对人类进行攻击，反击追捕而来的猎人们。游戏剧情生动有趣，画面形象艳丽，是一款男女咸宜的小游戏。

游戏名称 行会2 The Guild 2

类型：角色扮演　　制作／发行：4HEAD Studios
上市日期：2006年9月24日　　推荐度：90

本作是一款十分独特的RPG。据制作者称，本作中出现的“生活模拟”是其最大的特色，因为可以将其理解为网络游戏风格。游戏中，玩家可以选择传教士、盗贼、工匠、流浪者或是贵族；可以找到一名女性结婚，然后将自己的能力传授给自己的孩子。玩家不仅可以控制一名角色，还可控制一支多达3人的小队相互配合进行游戏。

游戏名称 LMA足球经理2007 LMA Manager 2007

类型：模拟经营　　制作／发行：Codemasters
上市日期：2006年9月25日　　推荐度：75

在本作中，玩家可从50多个国家的联赛中选择一支自己的球队来进行管理。游戏中的球员和球会的数据已得到更新，转会市场系统变得更为人性化，而3D的游戏画面会让玩家感觉更为真实。

游戏名称 正当防卫 Just Cause

类型：动作　　制作／发行：Eidos Interactive
上市日期：2006年9月22日　　推荐度：90

本作风格和前阵子十分流行的GTA很相像，也标榜具有极高的自由度。和GTA流连于繁华的大都市不同，本作中玩家将会欣赏到南美洲小岛的独特风情。这个1225平方公里的孤岛上，不但有高山、森林、湖泊、海滩等地形，还有一个临海的小城市，这些都是玩家将要展开冒险的区域。游戏中除了大量的新型武器外，还出现了多种可供玩家使用的交通工具，包括战斗机、气垫船、滑翔翼以及各类车辆，可以海陆空一个也不放过。游戏画面媲美《孤岛惊魂》，笔者强烈推荐。

游戏名称 帕拉世界 ParaWorld

类型：即时策略　　制作／发行：SEK
上市日期：2006年9月25日　　推荐度：90

客观上来说，这是一款融合了角色扮演元素的奇幻即时策略游戏，讲述的是一队19世纪的科学家们来到史前时代的故事。玩家将分别扮演3名科学家进行对战，每个人物都有其专属的技能，并且能通过赢得胜利而得到经验值以提升等级，学习新的技能和得到更强大的权力。本作支持最多8名玩家同时联线对战，主要分为死亡竞技/团队死亡竞技模式、山大王模式和防守模式3种。

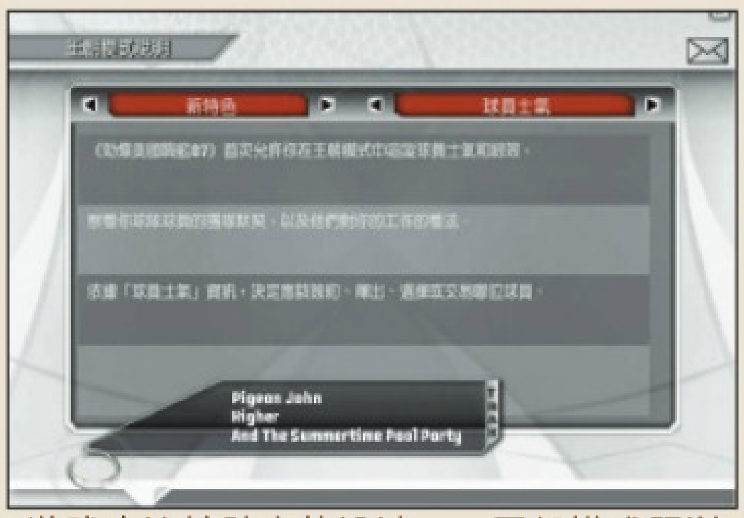
想说爱你不容易
评NBA LIVE 07

■NBA竞技世界 冰河

作为喜爱NBA的篮球游戏迷来说，每年9月都会像等待着自己的爱人一样翘首以盼地等待NBA LIVE系列新作的发行。终于，在9月25日，忍受了攻守失衡的NBA LIVE 06一年的玩家们，等到了EA的新作——NBA LIVE 07。那么，这一次我们等待的“爱人”又以什么样的面目出现在大家面前呢？

一、第一感受

游戏的画面和菜单相对06来说没什么变化，用的球员模型还是06的那套，甚至场地、球服、球鞋的模型都一样，如果不是球员的造型



游戏中比较贴心的设计——王朝模式解说

和球队名单改变了，还真看不出07和06的区别。这下做补丁的省事了，连补丁工具都不用换，直接拿来就可美化07。

指导说明算是游戏中新增加的最大的亮点，一些操作上的以及王朝模式中的指导都放在这个说明中，算是个比较贴心的设计。音乐方面除了歌曲不同之外和前作没什么区别，可能是因为以前已经做得不错了，所以在音乐方面没什么可再挖掘的地方。解说方面有了个很好的开始，终于可以念出一些大众化的自建球员的名字（比如安德森、约翰逊等）来，不再像以前那样“欺生”——只要是自建的球员都是以号码称呼。真希望以后建个中国球员，解说也能正确地念出他的名字。游戏中的球员动作增加了不少，球员奔跑还有了惯性，不再像前作那样随时可来个急停变向了，这是一个进步。

游戏中换人已经不卡了，但是查看数据统计的时候却卡得死死的，就像死机了一样。想来也没几个人能在查看数据统计时等了几分钟没动静之后不按RESET重启电脑的，想不通EA这么大的公司也会出这么严重的缺陷设计，连05时中文版无法调整阵容换人在内，这样重大的错误已经犯了两次了，并且还是在不同的版本中！

二、游戏设计变更

以前的NBA游戏一直忽略了现实中那些平时不起眼，但是突然会在某些时候发挥出色，打出超级明星水准的普通球员。这一次，EA在07中新增加了一个设计，称之为“X因素”。在比赛的一开始，就会看到每个球队中一位特定的“X因素”球员的图片。把他指派到场上，给他喂球、让他抢篮板、在空位命中，达成一定的条件后就会看到一个发光的X标记在他的脚底闪现。然后你就可以给他一个与他相匹配的超级明星技能，这个技能将在游戏中存留4分钟。“X因素”通常存在于那些刚离开板凳席准备投入战斗的球员身上。

06开始出现的明星系统，07有了进一步的完善，对每一个自由超级明星类型编制了不同能力等级（明星球员，超级明星球员）。如麦蒂的超级明星技能有“高飞”和“外线得分手”，同时他也拥有明星技能“射手”。你可以在快攻开始时让麦蒂作为高飞型快速插入内线扣篮，如果突击不成，再切换成射手型在外线找空档终结比赛，这一切，取决于你对比赛的阅读能力。

比赛中有士气值的新设计，如果一方连续命中或者连续抢得篮板球，会在比分栏该队的图标下面有一条红色的格子，出现这个格子的一方，可完成更多的精彩动作，队员比赛也更积极。当按下暂停或者切换界面后，士气值的格子会消失。比赛的剩余时间前面有个变幻着颜色的激烈度计量仪，表示场上的比赛对抗程度，当比分不相上下时，球员的身体接触情况会更多，如果一队占尽上风，另一队的球员防守就消极很多，需要通过暂停来中断对方持续的攻势以帮助球员调整心态。

三、操作变化

罚球系统改成用摇杆来操作，当球员站在罚球线上时，把右摇杆往下扳，球员就能把球举起来，当举到头顶时，把摇杆往上推，球就能投出去。这个设计感觉并不成功，也不知道是否是手柄的问题，经常是把球举起了，当往上推要投出去时，总是没有什么反应。在换了几种不同的手柄后，仍然没什么改进，终于丧失了最后的耐心，直接按了投篮键用自动罚球来结束对自己的折磨。

完全自由风格系统是原来自由风格系统的进化版，其作用主要是明星球员在做明星动作时用摇杆代替06的按键形式。新玩家可以按传统控制的键来完成一个简单的自由动作，当按下按键后，电脑会自动选择一个相应动作。而想要让球员完成那些转身360度扣篮之类的动作的玩家需要通过把右摇杆旋转不同角度和推向不同方向才能完成，这也越来越接近格斗类游戏。

在操作上，上篮和灌篮键分开了，不像前作那样上篮灌篮与否都由电脑随机决定，甚至当你在空中发现有大个子意图盖帽时，可以立刻改变主意，选择上篮，将球绕过他伸出的手臂挑入篮中。另一个新的内容是你可以自己选择传出的球是速度快的还是弧度高的，这取决于你按键时间的长短。这个新元素在快攻当中能派得上用场，因为你可以传高球绕过防守队员直接送给自己的进攻队员，不用再担心有人会在他身后将球断掉。

四、王朝新突破

不知道从何时起，王朝模式和联机对战成了大家玩NBA LIVE系列的动力，这次的王朝模式没大的改变，在一些细节方面处理得更好了。增加了一个首席助理教练在教练组，增加了指导模式（前文提到的那个帮助说明）、增加了ESPN的流言（转会换人时必须时刻关注）、增加了选秀评估（让你挑选自己的新秀球员有一个合适的参考）以及上场时间分配调整（主要影响球队的士气和球员对球队的认同）。

游戏主菜单，右上角是该球星的精彩视频

因为球队士气的关系，游戏中增加了一个隐藏的队友关系的“化学反应”，各种不同的球员有各自不同的性格，要根据队员的性格来搭配组队，如果两个球员不对眼（性格类型冲突）那会给球队的士气造成致命的打击，你会看到你的球队训练增长缓慢，比赛接连失误。如果是新买入一个受到全队欢迎的球员，你会看到球员的士气增长很快，发挥出更高水平。

看不出有什么变化的图象效果

五、游戏的致命缺陷注定这是款失败的作品

看上去07增加了不少新东西，并有不少好的设计思路。但是，玩到这款游戏之后，给人的感觉像是未经测试的试用版，游戏中的设计缺陷多得让人几乎提不起兴趣。体育模拟类游戏最需要的是对抗性，但是与电脑对抗时，电脑只会用一个组织后卫控球过了中线一直站在那里拍球不动，无论你做什么动作也不能从他手中断下球来，一直等到进攻时间快到了，电脑才会控制控球的人直冲篮下完成进攻，就像美国队在世锦赛那样的打法———人对抗整个球队。仅此而已也罢了，居然电脑还不会自动替换替补球员，如果没有犯规的话，一直是5名队员打完全场！除此外，电脑还不会防守外线球员，总会漏掉在3分线外的那个人，我们只需要用一名球员突破，然后分球给外线有3分能力的球员，就能轻松击败它！

就算我们将上面提到的缺点全部忽略，自己操作联机对战也不错吧？但就是这么简单的一个要求，也让游戏中那个糟糕透顶的传球设计系统给扼杀了。往篮下传球，接球队员不管是在空挡还是在有人防守的情况，都会时不时地把球自动传出去，并且他传球的速度还非常快，快到你根本来不及阻止！如果现实中碰到一个这样打球的内线，他肯定永远也不会找到上岗的机会。

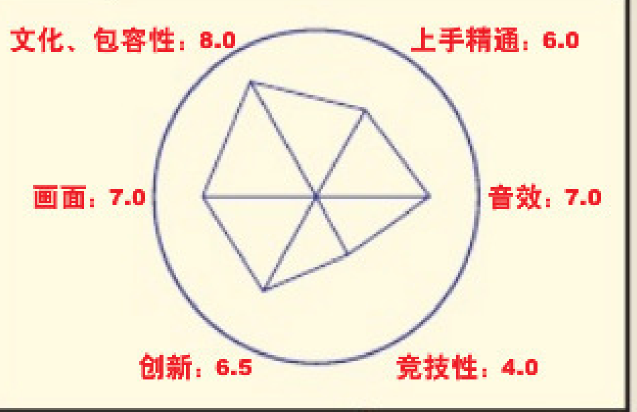
很久以前，EA曾经拥有最好的篮球模拟游戏，但是现在呢？07成了一款篮球经理模拟经营游戏！作为唯一一个PC平台的NBA竞技游戏，玩家们在没有选择的情况下，恐怕宁愿去玩打上新数据补丁的旧版本而不愿意接受这么一个半成品。回顾过去的几年，NBA LIVE系列使用了同样的游戏引擎，只是加入了一些新的特色就推出了一个编年史般的作品，同样的Bug，一年接一年地存在。虽然每年加入的新元素都是不错的调节剂，但这一切都是建立在一个十分脆弱的地基上的，不知道为什么制作小组总会把像是未完成的作品推给玩家，这难道就是每年一作的快餐流水线的代价吗？ P

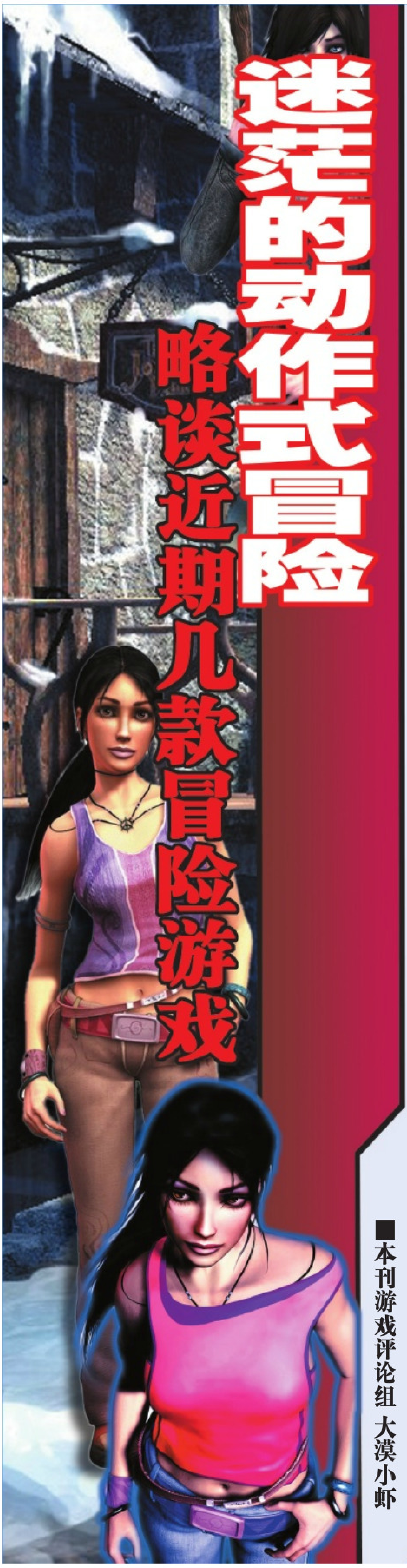
凡品 总评 6.5

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

😊	王朝模式更加完善，可比模拟经营类游戏，新增指导功能更方便玩家
☹	人工智能有缺陷，电脑对抗性不强，比赛中查看数据统计会死机

制作	EA SPORTS
发行	Eidos Interactive
载体	DVD×1
类型	体育模拟
语言	中/英文
环境	Win2000/XP





迷茫的动作式冒险

略谈近期几款冒险游戏

■本刊游戏评论组 大漠小虾

我们这些靠游戏吃饭的人，其实并没有系统地去学习游戏知识。我们每个人对于游戏的学识以及学识的准确程度很大程度上取决于我们的兴趣和爱好。在编辑部里，Littlewing是万智牌的好手，8神经是《三国无双》类型的专家，而谈到《三国志》，生铁和蓝星就马上会双眼放光——我们中的每个人可能只是一两个游戏类型的专家，但汇集起来就足以保证各位读者看到的是一本专业的杂志。至于我嘛，如果你想和我聊聊RTS，我准会一问三不知，但如果你想跟我探讨一下最近的几款冒险游戏，那么你算找对了人。说起近半年来的冒险游戏，能够算得上一线大作的不外乎《梦陨——漫长旅途》以及《断剑——死亡天使》两款（以下分别称为Dreamfall和BS4）。也许你觉得刚刚发售的《秘密档案——通古斯》也不错，但除了细腻的2D画面之外它并无多少亮点，那像极了《达·芬奇密码》的剧情和神经兮兮的谜题并未给它增添光彩。实际上，如果要评选年度最佳冒险游戏，Dreamfall和BS4是我心目中的入围者，它们都符合一款一流作品所应有的气势，不论是紧凑的剧情、漂亮的场景和过场动画都显示出它们和一些粗糙的冒险游戏有多大的差别。但这两款游戏距离十全十美还差得远，事实上我并不奢求它们能设计出精巧的谜题、跌宕起伏的故事，只是对这两款游戏中掺杂的动作成分不能释怀。

动作式冒险

游戏分类这门学问也许从来就没有被精确地阐释过，它总是因为地域的不同、分类方式的多样而呈现出多种面目。就冒险游戏来说，“冒险游戏”这4个字译自英文的“Adventure Game”，这在欧美算是普遍采用的一种叫法。本来它的涵义很明确，如果不算更早的文字冒险的话，它指的是像《神秘岛》《猴岛小英雄》这样，有着漂亮图像、仅仅依靠鼠标点击搜索并获取和使用道具来发展情节的游戏。但是现在，你很难说它和日本游戏分类中的“AVG”或欧美游戏分类中的“动作冒险”（AD-AC）有多大区别。直观一点，我们以《断剑》系列的开场为例，看看它的演变过程。

《断剑——迷雾之镜》（1997年）。老旧的2D横版画面令人怀念。一开始George Stobbart被捆在椅子上，坏蛋们早已扬长而去，而房子里正燃着火，一只毒蜘蛛正在George周围打转……这是个典型的困室求生谜题，你必须搜索整个画面，注意到椅子旁边的书架被一块木头撑住了一角，用鼠标点一下那块木头，George就会自动踢掉木头，让倾倒的书架把蜘蛛压成肉酱。

《断剑——沉睡的龙》（2003年）。全新的3D画面叫人有些不适，一开始George被困在一架马上就要坠下悬崖的飞机里。这个困室谜题其实很有趣，但爬出机舱以后就变了味：George卡在了悬崖的半山腰，要想逃命，玩家必须控制George像Lara或Indiana Jones那样亲自在峭壁间跳来跳去。

《断剑——死亡天使》（2006年）。游戏同样从困室中开始，只是这一次的解谜十分没有挑战性，用高尔夫球杆把后门撬开就行了。接下来你期待更多的对话来了解剧情吗？别逗了！你要从屋子一角的通风口爬出去，顺着墙沿挪动直到来到一片天台，然后你要爬上一个足有6层楼高的吊塔，顺着那里垂下的绳子一个猴子荡落到对面的楼顶去……天啊，这都是什么！

这个例子表明，纯正血统的冒险游戏里越来越喜欢加入动作成分，即使是大名鼎鼎的《断剑》系列也不例外。而你一定也看出来了，我在挖苦这些可笑的动作设

Dreamfall里毫无意义的战斗，这样做只是想证明它的确加入了一点动作成分

计。其实，我不喜欢死守着“分类”这个人为的、毫无意义的条条框框来做文章，我甚至是个十足的动作游戏爱好者，但冒险游戏里掺杂的这点动作要素的确有点四不像的味道，这里我姑且称之为“动作式冒险”。以平常的理解，动作游戏之所以要在其中加入动作成分，就是要考验玩家完成这些动作的技巧性。Lara要跳过一道钉坑，就必须考虑助跑的方向和起跳的时机，否则她就没法跳起来，而是一头栽到坑里去了；Indiana Jones要跃过一条断崖，就必须用他的鞭子卷住高处的附着物，否则他的下场也好不到那里去。但这恰恰是“动作式冒险”游戏的最荒谬之处！卡在悬崖上的George看似危险，实则极为安全。游戏的设计是，他不会因为走到悬崖边失足掉下去，也不会因为跳起来抓住某个平台边缘时没抓牢而摔个粉身碎骨——实际上他的成功率是100%。

April和Zoe的相遇，只有在这里你还能感到一丝《漫长旅途》的气氛

也许在Dreamfall里这样的成功率要低一些，在一个首次出现第二主角April的过场动画里，游戏颇为无厘头地突然让玩家控制她去和一群不明敌人作战。你所要做的就是举起剑不停地朝他们砍，当然他们也在砍你，只是怎么砍也砍不掉你多少血，直到所有敌人被消灭，而你的死亡率顶多也就10%。既然这些看似惊险的举动不过是些事先安排好的预定动作，那么让玩家在那里毫无悬念和紧张感地跳来跳去、砍来砍去又有什么意义呢？

商业头脑在作怪？

我们通常的理解是，这是游戏开发商在迎合更多玩家的口味。冒险游戏在上世纪的最后几年跌落到了谷底，无论产量和质量都低到了玩家难以承受的水平。于是，那些依旧希望开发冒险游戏的人就选择了这条折中的路线。也许一个喜欢举着刀乱砍的玩家听说了一款冒险游戏，他可能不理不睬，但听说那实际上是个动作冒险游戏时或许就来了精神。这样做虽然我不喜欢，但还可以理解。可问题是，“动作式冒险”游戏出现至今已经四五年了，你却看不到它有什么长进。多数时候，那些幼稚的动作成分看起来和整个游戏是如此的格格不入。这一点在Dreamfall中显得尤为突出，突兀的动作段落会不时跳出来打乱已有的游戏节奏，这往往让人觉得除了奇怪还是奇怪。如此设计，还企图骗来些许动作游戏迷真是有些勉为其难了。

事实上我一直认为，这些冒险游戏的开发者从未真正挖空心思要把动作成分巧妙地融入到冒险游戏中。有时你能在游戏中看出，他们本身也是排斥这些动作成分的，只是因为各种原因不得已决定加入，或者他们压根不懂得玩家希望玩到什么样的动作成分——这大概就像我在文首写到的那样，每个人都有自己的擅长和局限（当然这个类比并不十分恰当），也许下一次，他们真的应该请一个经验丰富的“动作指导”了。

韵味何在

除去动作成分，我们还应该看到如今冒险大作的其他商业化倾向。一个很好的例子是Dreamfall，它的前作之所以叫好胜在人物的塑造，愤世嫉俗的April口中满是尖酸刻薄的句子，而且句句经典。但到了Dreamfall，则完全变成了情节紧凑的商业片。主角Zoe是个谨小慎微的女孩，她所做的一切都像是逆来顺受，她的存在只是为了情节服务。这样的设计不是不能被接受，但游戏失去了风格，走上了一条屡试不爽却俗不可耐的路数。这样的失望总是令人怀念可爱的小盖、爆笑的山姆和马克斯、诡异的《冥界狂想曲》，尽管它们只是代表了当年LucasArts那些经典之作的风格。但是如今的冒险游戏，哪里还有它们可以坚持的风格呢？ P

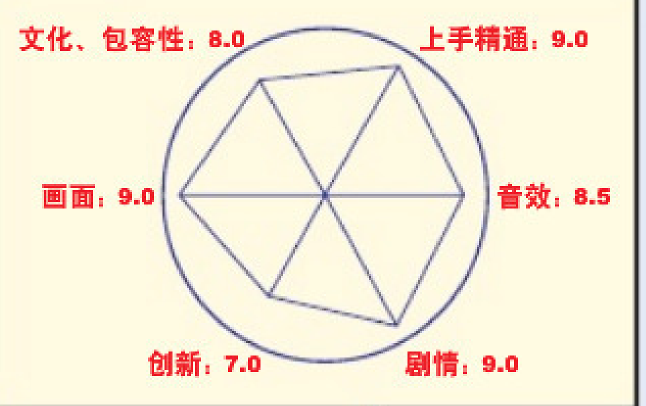
还记得《猴岛的诅咒》里开始的海战吗？还记得那个搞笑的骷髅头吗？

《梦陨——漫长旅途》评分

精品 总评 8.4

😊	出色的图像效果，赏心悦目的未来世界，剧本不错
☹	动作要素未能和谜题充分结合，战斗打击感较差

制作	Funcom
发行	Aspyr Media
载体	DVD×1/CD×6
类型	冒险
语言	多国语言版
环境	Windows 2000/XP



《断剑——死亡天使》评分

精品 总评 8.0

😊	很难说，但总体表现还算不错
☹	动作成分比前作更多，虽然与谜题的结合比Dreamfall好一点

制作	Revolution Software
发行	THQ
载体	DVD×1
类型	冒险
语言	英文
环境	Win2000/XP

在PC上玩格斗

■本刊游戏评论组 8神经

“PC平台上也有非模拟器的格斗游戏？而且还是一款新游戏？”一个从来只玩即时战略和第一人称射击游戏的朋友睁大了眼睛看着我显示器上正在运行着的、刚刚在10月初发售的《罪恶装备X2 RELOAD——午夜嘉年华》（以下简称GGXXR），一脸不可思议的表情。我想这不是他的错，相对几乎每个月都有新作品问世的即时战略或者第一人称射击类型游戏来说，上一款正式PC平台发售的格斗游戏是什么？有几个人想得起来？呃，让我们忘掉那款糟糕的《比基尼格斗》吧，那算不上是一款真正的格斗游戏。其实，上一款在PC平台上发售的格斗游戏，是于2005年底发售的GGXXR的续作——《罪恶装备ISUKA》。奇怪了，上一款发售的怎么反而是续作？可能有人想不明白，其实答案很简单，GGXXR的PC版其实早在2004年就正式发售过，当时还有个非常威风的中文正式译名——《圣骑士之战》，在时隔两年之后发售的这个版本其实与原来的在内容上一模一样，只是2年前发售的是日版，这次的版本是针对欧美地区的而已。比较这两个版本，除了在标题画面上有细微的差别之外，其他基本上完全相同。同一个游戏的不同地区版本会相隔两年发售，当真是很罕见的事，这道冷饭，炒得可谓别出心裁。

从两张图的对比可以看出，GGXXR的两个版本只在细微处略有差别

但无论如何，在《街头霸王》陷入沉睡、KOF日薄西山的今天，《罪恶装备》已经称得上是目前日本街机市场最炙手可热的2D格斗游戏系列，早已接过了两位前辈在2D格斗游戏领域的领袖大旗。不过，这个系列过于妖艳的画风和喧哗的打斗风格让相当多从“街霸”“拳皇”开始接触格斗游戏，并习惯了写实派格斗风格的国内玩家有些难以接受，并产生了“这可能是一款像《X-MEN对街霸》那样的‘乱来’格斗游戏”的错觉。而实际上，《罪恶装备》系列从手感、判定和系统上来看，都是相当严谨的作品。目前这个系列的最新作是《罪恶装备XX Slash》，也是今年斗剧的正式比赛项目，虽说在PC上暂时还没有移植，不过GGXXR作为此系列非常具有代表性的一作，也足以让人体会到“罪恶装备”的魅力。GGXXR无疑是格斗经典，作为一款两年前便早已得到承认的作品，本文无需再对其详细评析，下面要聊的，是另外一些有趣的话题。

格斗游戏与PC平台，一直保持着一种很特殊的关系。尽管格斗游戏火爆、刺激，并讲究快节奏，但它偏生是一种欧美游戏开发商完全摸不着开发窍门的游戏类型，MIDWAY好不容易弄出来个《真人快打》，但可惜除了玩血腥的噱头之外，它在判定、格斗美感以及游戏的乐趣上都远远无法与日本厂商的作品相比。而在2D格斗游戏风靡一时的年代里，也曾经有不少国内游戏厂商在PC平台上尝试推出原创的格斗游戏，例如台湾省熊猫电子娱乐公司的《三国志武将争霸》系列、亚克米创意科技的《致命连锁》等，但它们仅能在早期PC平台上缺乏竞争者的情况下，凭借中文优势吸引一定的玩家群，生命力非常短暂。这是因为，格斗游戏带有“街机”这一久远的血统，一个成功的格斗系列不能不先在街机市场上通过考验，与飞机射击、清版动作过关等游戏类型一样，格斗游戏是除了日本开

发商外都无法玩得转的。然而，日本厂商的重心一直放在家用机市场上，对于PC平台的开发和移植，他们一向显得相当谨慎。不过，各大格斗游戏流派也都曾郑重地在PC平台上留下过足迹，2D领域有CAPCOM的《超级街头霸王2TURBO》《街头霸王ZERO》，SNK的《饿狼传说3》《格斗之王99》《真·侍魂》以及SAMMY的《罪恶装备》系列；3D领域有世嘉的《VR战士2》《东京番外地》，NAMCO的《铁拳》……没想到吧？其实那么多格斗游戏经典都曾经正式地移植过PC平台，虽然严格地说来，这些都只能算是试水之作，但这里面还是有部分作品成为了PC玩家珍爱的硬盘保留节目——例如那款经典的《真·侍魂》。

当年由gamebank负责移植的《饿狼传说3》

后来，CAPCOM们的移植没有坚持下去，作为厂商而言，也许有着从市场回报等角度的考虑，但对于真正的格斗迷来说，这倒不算是太大的损失，因为每一个自诩为“真格斗玩家”的家伙，几乎都配备了SS、DC以及PS2这样的利器。不仅仅是因为在家用机上可以玩到最新版本的格斗游戏，而且从操作的角度上来看，家用机的手柄的确要比键盘来得更适合格斗游戏。这个看法一直在笔者心中保留了很久，直到后来与一位键盘玩家对战《真·侍魂》时，他使用霸王丸用前滚翻回避了我加尔福特发出的波攻击，然后用“天霸封神斩”命中我之后，我惊得几乎扔了手柄，然后让他用键盘操作反复演示给我看了好几遍才敢真的相信。这之后我终于明白，无论是手柄、摇杆还是键盘，也许在操作上有先天的优势或者劣势，但却无法用来判定一个玩家的水平，更不能用来作为划分是否“真格斗玩家”的依据。像《超级街头霸王2TURBO》《真·侍魂》这样博大精深的作品，要想真正精通其中一款都绝非易事，如果有人做到了这一点，谁又能因为他只用键盘玩PC版而批评其不是“真格斗玩家”呢？更何况，PC对格斗游戏先天的操作缺陷是可以进行后天弥补的，一些周边设施可以将家用机上的格斗利器统统搬到PC平台上来，这使得在PC上玩格斗游戏的操作难题得到了轻而易举的解决。

对于一款游戏的热爱和了解，可以抹煞一些因为游戏文化的差异而形成的偏见。格斗游戏因为其独特的血统，曾经于PC平台显得有些格格不入。当年刚刚离开街机厅、开始接触PC游戏的笔者曾经一度与一位喜爱PC战略游戏，却完全对格斗游戏“苦手”的好友“势不两立”，他讽刺我为“毫无远见，只会条件反射，形同巴甫洛夫之狗”，而我则回敬他为“反应迟钝，空有胡思乱想，状若卧槽哼哼之猪”。但到后来，我喜欢上了一杯香茶、一个鼠标相伴的战略游戏，他也喜欢上了具有独特攻防节奏的《侍魂》系列，回顾当初，两人都会忍不住相对大笑。

时至今日，除了《罪恶装备》系列，已经很难再看到正式开发和移植到PC平台的格斗游戏，但谁也不能否认，PC平台却是集中了最多经典格斗游戏的平台之一，即便眼下有一些最新的格斗游戏还玩不到，但随着PC机能的提升，它们都一定可以在PC平台上出现。导致这种奇怪现象的，正是模拟器。严格来说，用模拟器玩游戏是侵犯厂商知识产权的，不过随着时光的推移，模拟器已经不是PC的专利，XBox、PSP都成了模拟器的天堂，能够让一些已经被时光的尘埃所掩埋的经典游戏再现辉煌，对老玩家来说就像做梦一样。于是，一些早期街机基板和家用主机上的格斗游戏都在PC平台上聚集了。比如SNK，可以说就是模拟器的“受害者”，由于固执地使用早已经被破解的NeoGeo基板，导致其早期的KOF系列甫一推出便被势如破竹地模拟，直到SNK更换了SAMMY的新基板Atomiswave之后，KOF系列才停止被模拟。尽管如此，玩家已经在PC上拥有了足够多的SNK经典之作。PC玩家玩格斗，掺杂着浓厚的怀旧情绪以及对某款游戏特殊的感情，他们也许不会像TV玩家那样对新作品趋之若鹜，调查他们的硬盘，也许看见的绝大多数都是KOF97或者《真·侍魂》，不过这对很多人来说就已经足够。

世嘉公司的名作《VR战士2》也曾经被移植到PC平台

除了模拟器，PC的格斗游戏将来会走向何方？XBox的Live网络也许是最理想的发展方向，全世界的玩家都可以通过这个网络平台实现对战切磋，并加入到全球的排名制度中，一些像《街头霸王2》这样的经典老游戏通过XBox Live得到了新生。虽然目前很多PC的模拟器也集成了网络对战功能，但从稳定性和功能的多样化等角度来看，都完全无法与XBox Live相比。PC平台的网络条件尽管得天独厚，但没有一个稳定的对战平台和厂商的授权支持，PC格斗玩家的交流也就大多仅限于自娱自乐的地下活动而已了。不过，微软已经抛出了将Windows、互联网与XBox最终连接起来的跨平台互动计划，在Vista的时代，家用机和PC平台的格斗玩家实现同一作品的Live对战，也许并不是梦想。P

战争的真相
FACES OF WAR

■贵州 yago（本刊特约作者）

BestWay公司于2004年推出的二战题材战术RTS《二战英雄》以精致的画面和详尽的细节设定令军事迷玩家们赞不绝口，两年之后它的续篇《战争的真相》又以崭新面目登场，这一次玩家可扮演盟军、德军、苏军3方战士体验二战中的诸多经典场面。本作在画质、关卡、战斗规模和人工智能方面均有显著进步，具有全物理损毁效果的场景比前作更加复杂，绚丽夸张的爆炸场面有力地衬托出快节奏战斗的刺激，大量的武器载具装备在造型和性能设定上都非常接近真实的历史版本，武器收集狂们依然能在战场上拾取各种各样的枪支弹药。战斗中敌我双方士兵不但会自行寻找掩体隐蔽，还能躲避或踢开扔到脚下的手榴弹。喜欢痛快扫射的玩家也能在游戏中开启直接控制模式，由自己亲手操纵机枪或火炮对准敌人实施精确打击。《战争的真相》对维修功能作出了限制，玩家们无法完全修复战场上缴获的敌方载具，另外新增的鼠标拉框自动建组功能也令玩家们怨声载道，好在官方已许诺在即将推出的升级补丁中改进这些问题。游戏背景音乐气魄宏伟并能与战场局势密切对应，各种轻重武器的射击音效相当专业，流弹撞击在不同物体表面的弹跳声也各不相同。对喜欢《突袭》和《闪电战》系列的玩家们而言，这款游戏应该是近年来难得一见的极品。

精品 总评 8.1

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

制作	BestWay
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

配置要求	
	CPU：Pentium 4 2.0GHz
	内存：512MB
	显卡：128MB以上
	硬盘：2.5GB

火焰喷射兵横扫拦路之敌

战场心得

虽然是大名鼎鼎的《二战英雄》续篇，但《战争的真相》过于强调激烈火爆的战斗场面，很多关卡中都有友军的强力介入，初接触这款游戏的玩家会被充斥着枪声和爆炸的混乱战场弄得眼花缭乱，加上手下士兵登场时默认的AI会自由行动，几乎还来不及作出反应就可能损失惨重。每次开始战斗后最好立刻选取所有组员，接着点击画面右下角动作栏里第1列的第2个图标禁止组员自行移动，这样除了躲避敌人的手雷外他们绝不会到处乱跑。另外很多时候玩家不必理睬友军与

操作键位

Esc：主菜单
鼠标左键：选择单位/确定指令/开火射击
鼠标右键：取消单位选择/切换武器（瞄准敌人时）
方向键：前进、后退、左移、右移
空格键：站立/卧倒
PageUp/PageDown：切换为更高/更低体态
Shift+A：自动瞄准
小键盘+：装填弹药
小键盘-：弹药退膛
小键盘回车：收起或拿出武器
小键盘0：更换弹药种类
小键盘/：丢弃手上装备
小键盘8/5/4/6：画面上/下/左/右移
小键盘3/Del：视角拉近/拉远
小键盘7/9：画面左/右旋
小键盘1/2：视角向上/下
鼠标中键：自由旋转视角
F1：投掷反步兵手雷　**F2**：投掷反坦克手雷
F3：狙击射击　**F4**：使用火箭筒
F5：火力压制　**F6**：攻击
F7：肉搏　**F8**：治疗
F9：呼叫增援　**E**：离开载具
S：停止当前动作　**X**：查看
D：将手上装备放到指定地点
R：旋转单位朝向　**Z**：小组成员散开
Q：攻击推进　**P**：移动AI模式
C：画面切换到以选定角色为中心
,或.：前或后一单位　**K**：设定小组组长
Shift+K：解散小组
Ctrl+1～9：设定小组编队序号
Ctrl+0：取消小组编队序号
O：查看任务目标　**H**：对话信息列表
I：道具栏
Tab：高亮度显示地面道具
V：高亮度显示尸体　**End**：开启直接控制
Ctrl：暂开直接控制
Backspace：调节游戏速度
Pause：暂停游戏
PrintScreen：游戏截图
未定义：攻击AI模式

战斗小组配合坦克冲锋

敌人的激战，按O键仔细查看任务目标，那才是玩家应该做的事。游戏里用得最多的热键除了鼠标左键应该就是Ctrl键，按下Ctrl可很方便地暂时开启直接控制功能，这时玩家能直接控制所选单位执行射击投弹，在要求精确射击投弹或快速扫射群敌时格外有用，放开Ctrl键后单位马上自行恢复AI控制行动，比起End键来它有更大灵活性，一旦发生意料之外的突发事件玩家也能迅速作出反应。

鼠标左键拉框自动成立战斗小组的新功能对习惯了Ctrl加数字键编队的RTS玩家们来说确实不方便，选中全体小组的情况下对准某位组员双击鼠标左键会将他重新设定为组长，在混战中为选取某位组员很可能会误操作将其设为组长，实在是越乱越添乱。不过BestWay搞的这个战斗小组设定也并不是一无是处，当小组集体行动时，拾取弹药箱或尸体上的弹药，组长背包栏装不下了可自动转移给背包有空的组员，战斗中打光子弹的组员也能自动从身边成员背包里取弹匣填弹，这样的设定把整个小组当成了一个整合背包的战斗单位。在敌方火力不是很猛时，以小组为单位发起进攻效果不错，火力密度强，组员们也能各显特长自行投掷手雷或发射火箭弹，只是自动寻找掩体藏身的AI还是不够完美，一旦遇上重火力单位就会死伤惨重。很多关卡中笔者宁愿采用单兵行动，但游戏中单兵无法建立序号编队，因此在较大地图上不能快速定位这位单兵先锋。这里有个小诀窍可为单兵建序编队——先让预定的前锋与某位战友成立小组，然后按Ctrl+1建序编为第1队，接着让那位战友进驻载具或重武器，这样剩下的前锋就成了单人小组，而且还能通过连按1键直接定位他。

战役模式下每个国家界面的左下角都有两张步兵的个人照片，点击上面一张可展开系列初级关卡，点下面一张展开高级关卡，高级关卡的战斗难度要比初

缴获的M26作用很大

用手榴弹解决躲藏在破屋中的敌人

级关卡大很多。每关开始的任务简介界面下还可选择两种游戏难度，一种是街机模式（Arcade Mode），一种是战术模式（Tactic Mode），前者相对简单，后者较艰难。街机模式下玩家控制的步兵超级耐打，被150毫米炮弹直接命中也就是飞到天上掉点血，昏迷片刻后爬起来就跟没事一样继续战斗，这种模式可让玩家充分领略到更多的火爆场面，刺激过瘾又没有太多危险，非常适合新手玩家。而那些寻求更多真实感的资深玩家则可到战术模式中体验一下受虐的滋味，在该模式下别说大炮，被敌人冲锋枪命中两三发就得死人，只有这个时候各位才能明白真正的战争是什么样的。在战术模式下，步兵射击姿态的重要性更加突出，卧姿不但可增加命中精度还能大幅减少被敌人击中的几率，激战中如果没有可靠的掩蔽物最好不要贸然与敌交火。建议玩家先以街机模式通关一遍，熟悉任务流程后再以战术模式深刻体会游戏精髓。

即使在有维修箱的情况下，被打坏的载具也无法完全修复，但它们还是能在游戏里发挥特定作用，只要履带和发动机没坏，能开动的全开到火线上去充当移动掩体，特

别是各种重型坦克用来挡炮弹和机枪再好不过。各种火炮使用的蓝色穿甲弹适于摧毁坦克和破坏建筑，红色高爆弹适合对付集群步兵和轻型车辆，同类炮弹中口径越大威力也越强，相同口径的炮弹可通用。坦克或装甲车上的机枪可取下供步兵使用，尤其盟军坦克的车载机枪弹容量超多，打半天不用换弹匣。像重机枪、迫击炮、各种牵引火炮之类的大型武器在两人操作的情况下一般都能通过双击鼠标推动移走，转移到新位置后，点击动作菜单中的准备射击模式键即可放下脚架随时准备开火，如果不做任何动作，10秒钟后它们也会自动转入准备射击模式。

威力惊人的150毫米集束火箭炮

盟军战役

第1-1关 基础训练关 Basic Training

长官训话完毕后乘车离开，玩家操纵4名士兵中的1人行动。先移动到红色箭头指定的小船处，鼠标双击对岸过河。按空格键从木门左侧的狗洞钻过墙，开锁将伙伴们放入院内，爬梯子后到射击场中。将鼠标放在木栅栏上，待出现黄色跃过图标后点击左键可跨越木栏进入射击场。跟随众人从旁边箱子里取冲锋枪和子弹，进入红箭头指定射击位置，将所有人形靶击倒。之后到下一箱子中拿机关枪和子弹，再到新的指定位置击倒所有人形靶。完成后按Tab键可看到旁边草丛中有几支狙击步枪，换上狙击枪到指定位置射击人形靶，手动瞄准时注意等待红色环形准星完全出现再开火，就能保证百分之百命中。从旁边辽望台下箱子中取得火箭筒，先把台子左侧的一段灰色围墙轰开，进入后跟着队友们到大箱子里拿反坦克手雷，用它们炸毁旁边所有装甲车辆。接着从旁边小木箱里拿反步兵手雷。反步兵手雷为延时引信起爆，手动投掷时一定要估算好引信燃烧时间，鼠标指向目标时按住左键不放即开始引信燃烧倒计时，当红色环形准星完全消失，手雷就会爆炸。另外手动投掷时要注意看指示弹着点的光标，如无光标，小心手雷会被墙体弹回自己身边，倘若操作失误伤及身边友军则本关失败。最后上台阶从箱子中拿取武器弹药，鼠标拉框选取全部4名士兵自动编为战斗小组，先到红箭头指定位置，然后进攻训练废墟中的所有人形靶和装甲目标，最后学习用压制火力热键（F5）消灭大群人形靶。训练结束后离开射击场前往车站建筑前面的小院，到小车旁的军官那里报到，报到之后一定要用呼叫增援热键（F9）将从楼中出来的两名士兵加入队伍中。这时可选择全体上卡车继续下一训练课程，或上火车赶往前线战场。

第1-2关 坦克训练关 Tank Training

坦克编队前往训练场途中遭遇山石崩塌，玩家操纵的坦克被砸坏履带无法行进，派乘员下车从坦克中拿取维修箱，打开道具菜单双击维修箱可将它装备在手，然后切换到动作界面对坦克进行修理，完毕后登车，让后面被毁坦克的乘员搭个便车。抵达训练场后全体自动下车，派乘员到油罐车旁抱起一罐油桶，先从油罐车中取油，然后再抱过来给坦克加油。加完油还要从旁边卡车中取机枪子弹、穿甲弹、高爆弹运到坦克中补充弹药。等待技术人员维修坦克时，可派乘员登上拖拽火炮的卡车开到指定地点，松开铰链下车后两人操炮，双击鼠标左键将火炮推到指定射击位置摧毁两辆装甲目标。这时终于可登上修好的坦克，沿着大路开过小溪进入射击场，任务是摧毁所有装甲目标和人形靶。完成后军官驾车前来检视，如果想报名参加志愿者突袭行动可上军官的小车，如果要继续下一课程可乘坦克返回训练场。

第1-3关 雷达 Radar

开始先派一名步兵匍匐靠近南面村庄获得侦察情报，接着准备突击雷

路边山石崩塌压坏坦克

使用油桶为坦克加油

利用坦克击退反扑的敌人

在废墟和洪水中战斗

达站。所有人从村子与雷达站之间草丛中潜行到左侧，配合右侧友军对雷达站德军发起左右夹攻，注意雷达站里的敌人一个都不能放跑。夺得雷达站后工程师会自动进入站中埋设炸药摧毁雷达，此时村中德军闻声赶来，及时赶到路边草丛中让火箭筒手击毁开路的装甲车，然后跟在友军后面向村庄发起进攻，任务是护送工程师抵达配电站旁的房子里进行调查。以手雷消灭德军机枪火力点，快速扫清村中残敌，两侧路口会不断有运载援兵的敌卡车出现，除工程师外的5人全力挡住敌人进攻，等工程师完成后立刻护送他往回赶。这时海岸边出现敌人的一辆装甲车和两部摩托车，消灭它们后登上己方登陆艇，撤离。

第1-4关　法莱兹
Falaise

开始的任务是攻占路对面的小广场，利用狙击手消灭对方机枪火力点，也可派冲锋枪兵贴近敌射击死角投掷手雷。扫清广场后己方装甲部队从右侧进入镇子，但左面断墙后有PAK-40反坦克炮挡住他们去路，接下来的任务是摧毁这门德军火炮，派个步兵上前一通反坦克手雷就OK。继续向左消灭盘踞在市场里的德军，小心敌人会以装甲车为掩护发起反扑。此时玩家手下会多一辆M4A2谢尔曼坦克，同时接到摧毁下方路口德军防空炮车的分支任务。市场这边以坦克为依托稳步推进，找个步兵带几枚反坦克手雷贴着墙根摸到防空炮车旁将其炸毁。彻底打退反扑市场的德军后，美军大队坦克从左侧镇外杀出，不过那里有一辆德军虎式坦克窝在掩体里挡路，玩家必须尽快派步兵将其摧毁。其实只要等待片刻，不断涌出的友军谢尔曼坦克迟早会将虎式坦克打爆。摧毁虎式坦克后，法莱兹镇的战斗也就宣告胜利结束。

第1-5关　瓦尔赫伦岛
Walcheren Isle

开始玩家指挥4人战斗小组，紧随两栖坦克在浅水中缓慢前进，先占据登陆点周边地区，准备对付从右侧杀来的敌装甲单位。向右推进一段后要掩护工兵在红箭头标识点埋设炸药，经过苦战后终于离开水域踏上干地，干掉花园中的两门反坦克炮，小心房子后面的阵地上隐藏有虎式坦克。德军在通向高地的台阶上修建了机枪堡，歼灭下层阵地上的敌人后，

发现隐藏的虎式坦克

己方工兵会上前实施爆破炸开碉堡。冲上高地之后的任务是攻克7座德军火炮要塞，只管紧跟友军绕到侧翼与德军展开激烈巷战，玩家可操纵单名步兵隔墙投掷手榴弹消灭占优势地形的敌人，友军中有使用火焰喷射器的士兵，不过最好离这位哥们儿远一些。拿下前3座要塞后在路口会遭到德军防空炮车及装甲单位的截击，火箭筒兵迅速上前解决问题，夺取第4座要塞后经过过场动画继续进攻灯塔附近的最后3座要塞。这里的德军防御工事坚固，火力点覆盖面大，因此战斗格外残酷，多用反步兵手雷隔墙投掷是歼灭守敌的最好方法，靠近左右两翼要塞时向内投掷反坦克手雷会引发惊天动地的炮弹殉爆。沿着战壕接近最后一座要塞，前面突然冒出两辆德军虎式坦克，赶紧趴到战壕里掏反坦克手雷，照准虎式屁股后面的发动机部位投掷，消灭了这最后的威胁，冲入要塞中扫翻火炮操作手就大功告成。

第2-1关　高级训练关
Elite Training

本关虽说是训练关，但实际上是偷袭敌军基地的小规模实战。开始操纵两名仅有飞刀的步兵，等待公路上埋雷的两名敌人走开一人后，上前飞刀解决剩下那人，从旁边木箱中拿取探雷器和炸药，打开道具栏双击探雷器后，附近地面上的地雷都会显现出来，解除所有敌人埋设地雷的起爆引信，然后带上几枚地雷前往标有红色箭头处埋设地雷。注意等公路上的敌巡逻队走远后再上路埋雷，手持地雷打开动作菜单选取埋设地雷即可连续自动埋放地雷，出现完成提示后立刻退回树林中隐蔽。大批友军游击队会埋伏于树林中，接着己方武装卡车攻击敌军营大门，里面的坦克闻声冲出来正好被地雷炸瘫，但坦克尚未被摧毁，需要玩家控制携带炸药的步兵靠近坦克放置炸药。炸掉坦克后攻入军营的友军遭遇敌人屋顶机枪火力压制，赶紧从路边敌人尸体上拾取几枚反步兵手雷，快速冲入大院闪至侧面门廊处，从这里投掷手雷解决敌人机枪，注意控制好引信燃烧时间。接着让两人操纵红色箭头指示的重机枪，双击鼠标可将重机枪移到红色箭头指示的新位置，大门外很快冲进来一批敌兵，利用重机枪压制并歼灭他们，完成后友军会开卡车过来将两人接走。

第2-2关　马斯特里希特
Maastricht

首架滑翔机着陆在地图西南角，

乘滑翔机着陆的先头部队

玩家获得一支6人战斗小组和一支两人火焰喷射器小组，首先要攻占眼前的农庄，利用狙击手的优势远程射杀躲藏在村庄里的德军。扫清农庄后第2架滑翔机抵达送来更多步兵，以及一辆MK Ⅶ轻型坦克和一辆威利MB型野战吉普，拖拽滑翔机的运输机被镇中德军防空炮击落，同时德军装甲车掩护步兵沿北面大路向农庄杀来。轻松歼灭来犯之敌后稳步攻入镇中，建议彻底清除东西公路两侧周围的所有敌人，向东一直推进到红箭头标识的指挥部大楼处，清场后派一名步兵进入大楼开始耗时5分钟的搜索，这段时间内德军机械化部队会从四面八方攻来，玩家要指挥楼外部队扛住敌人进攻。5分钟倒计时结束后，那名步兵获得机密文件离开大楼，注意此人背包中不会有文件箱显示，但他手上的武器会自动换成斯登MK-Ⅰ型冲锋枪（71发弹匣那种），保护好这位“大熊猫”全速向西北岸边的小岛处撤退。通过小木桥上岛后先摧毁红箭头标识处四周的德军火炮，这样一辆美军两栖坦克才会从海面上出现。此时西侧公路上冒出两门德军150毫米重炮狂轰两栖坦克登陆点，同时包括虎式坦克在内的敌装甲部队也涌向小岛。首先把两栖坦克和“大熊猫”兄都赶紧转移到小岛东侧避开炮火，要想通关，这两位可千万不能出事。利用岛上的反坦克火炮阻击冲上小木桥的德军坦克，只要能打瘫第1辆就可堵住后面的，然后再派步兵上前投反坦克手雷。现在还不能撤退，要派人突出去干掉那两门150毫米重炮，这个任务一名步兵就可完成，多带手雷快速接近狂扔一气。玩家不需要全歼围堵在小岛外的德军重型坦克，炸掉大炮后立刻让大熊猫登上两栖坦克驶向北方海面尽头。

第2-3关 阿兰奇斯
Avranches

玩家指挥4人战斗小组，跳下装甲车后立刻向左翼运动，很快接到第1个任务：解决前方栽培室院子里的两门150毫米榴弹炮。单兵向前配合友军推进，注意房子里的机枪，小心德军会组织小分队快速反扑，所以应有足够火力压阵。尽量不要破坏大炮，消灭敌炮兵后将其缴获。第2个任务是摧毁右翼的两门反坦克火炮，先打掉桥头的PzⅢ坦克，把榴弹炮推到公路边以便射程能达到反坦克炮，然后一人操炮，其余人全部撤到大桥上。摧毁反坦克火炮后，正面美军发起猛攻，右翼德军会溃散后逃，榴弹炮手迅速撤离到桥上，这时的任务是截断敌人退路，消灭所有企图通过大桥逃往东岸的敌步兵。无法通过大桥的敌人会分散到两侧战壕

重创企图冲上小岛的德军坦克

里，如果先前已将战壕旁的迫击炮移到桥头这时就能轻松收拾他们。接下来要杀过桥去，但对岸德军密集的炮火瞬间轰掉打头的友军坦克，看来只能从侧翼绕道。左侧河滩可游过去，但需先用榴弹炮将滩头阵地的20毫米防空炮端掉，与大批友军一同泅渡登陆，这边最好能有迫击炮隔河支援。推进到街面上后，一辆PzⅣ突然破墙杀出，赶紧闪屋角趴下掏手雷，弄瘫这钢铁怪物后接到新任务：夺取街对面囤积弹药的喷泉区。消灭附近敌人后继续向东岸桥头推进，如敌人太多可适当后撤，这边榴弹炮也要抓紧狂轰对岸的反坦克火炮等重火力点。在东岸桥头正对面的废墟中有两门德军迫击炮，看准机会突击那里摧毁它们。杀到桥头后南面楼群中冲出一辆虎式坦克，可惜没有步兵掩护它也就是砧板上的肥肉而已，摧毁了虎式坦克即可占领大桥。

第2-4关 圣兰伯特
Saint-Lambert

战友们都进教堂里去救助伤员，只剩下一名机枪手供玩家指挥，立刻跑到旁边废弃坦克上换MG34。本关主要任务是保护作为盟军临时医护所的教堂不被德军炮火摧毁，很快一队德军步兵进入镇中，单枪匹马上去消灭他们，附近箱子里有大量弹药。教堂顶楼里有位战友为你提供有限的火力支援，注意不要让敌人靠近教堂，否则他们会全力摧毁教堂导致任务失败。紧接着又来了一支德军装甲部队，先跟他们兜圈子，绕到后面炸装甲车和轻型坦克，然后再歼灭步兵。教堂里的兄弟急需医疗箱救治伤员，这时又从西面公路来了3辆德军卡车，消灭从车上下来的步兵后逐一检

在救护车中发现医疗箱

查3辆卡车，但都没有发现医疗箱。很快又一支德军轻装甲部队从西北靠近，解决他们后可看到城镇西北角有一辆倾覆的红十字救护车，车里就有医疗箱。不过先不要去拿医疗箱完成任务，在救护车周围的木箱中存放有大量地雷，反坦克反步兵的都有，把身上武器暂时放下，分几次带上所有地雷到教堂后面向东的大路上密集埋设，最后会有大批德军重型坦克从这里攻来。只要不拿医疗箱，你想花多长时间布置“欢迎宴会”都行。另外再开辆卡车贴到教堂尾部墙外，德军喷火兵会在此焚烧教堂，用卡车挡住

转移到主防线迎击德军冲击

从左翼潜入镇内解决敌重火力点

可暂保无恙。准备停当后去拿医疗箱，伤员们得到救治，教堂里的两位战友也出来重新接受玩家指挥，让他们操纵街边那门迫击炮压制德军步兵。与此同时一辆美军吉普载着几名步兵作为首批增援赶到，他们也会在东侧路口补埋反坦克地雷，很快德军大队坦克杀来，可惜还没靠近教堂就纷纷陷入瘫痪。玩家此时应紧守教堂周围，只管消灭靠近的步兵，不可求功心切去打坦克。没多久美军大队谢尔曼坦克也从敌人屁股后面杀出，让他们收拾剩余的敌坦克吧，玩家这边保好教堂就能迎来最终胜利。

第2-5关　巴斯通
Bastogne

本关再度上演美军一直引以为豪的巴斯通防御战，开始玩家指挥6人战斗小组驻守巴斯通镇南端的一个小院落。很快德军从南面杀出，先是密集的步兵冲锋，院中雕像旁的第1道防线守不住时可退到第2道工事，前面留个冲锋枪手投手雷。一辆德军坦克从左侧楼后冲出，迅速用火箭筒或反坦克手雷搞定它，之后还有两辆装甲车会相继来袭，全部消灭后指挥部传令后撤收缩阵地。玩家手下战士会自动转移到镇子西南方的战壕防线，战壕后还有两门反坦克火炮，趁德军未到，赶紧从附近箱子里收集手雷和火箭弹。己方那两门反坦克炮基本啃不动重型坦克，注意看战壕西侧有几座高楼，派个带火箭筒的步兵躲到建筑物后面，切换为被动开火模式，等机会闪出来对德军坦克拦腰偷袭。没多久后德军坦克在步兵掩护下从西南方涌来，战壕里的兄弟负责压制步兵，那名隐藏的火箭筒手开始别露面，初期的轻型坦克交给反坦克火炮对付，等到后面的重型坦克光临再让他现身偷袭。打退第1波进攻后一架盟军滑翔机坠毁在东北角院子里，机上有大量弹药补给，派个机枪兵冲过去救飞行员并拿取急需的弹药。此时从北面来了一支盟军车队，他们来到西北方的指挥部门前要求面见少校禀报紧急军情，不料被卫兵盘查之下露出破绽，双方立刻展开一场混战。让机枪兵和飞行员从后面掩袭这帮伪装的德军，从他们的吉普和装甲车上又能获得更多机枪子弹。从此指挥部前的战壕防线也交由玩家负责指挥，放弃反坦克炮入驻战壕，留一名火箭筒手躲藏在附近伺机摧毁来犯的敌坦克，这里不用太担心，周围还有不少友军。西南方的防线才是主战场，登场的德军坦克越来越厚实，最后还冲来一辆自行火炮，它的炮弹杀伤力极大，要尽快摧毁。这之后还有最后一波重型坦克集群冲锋，如果防线崩溃可往后面楼群里撤，借助地形优势继续与敌人缠斗，美军第4装甲师的大队坦克顷刻间就会赶到，等到友军坦克与敌接火后玩家可轻松等待过关。

第2-6关　奥马哈滩头
Omaha Beach

巴斯通之战结束后美军隐藏关“奥马哈滩头”出现，作为诺曼底登陆的焦点地区，开始自然是从海岸浅滩中登场，玩家带领7人战斗小组，首要任务是夺取滩头德军一线战壕。建议不要冲正面，绕到最左侧从壕沟那里往中路突破。队伍里的火焰喷射兵这时可派上大用场，对付战备工事里顽抗的敌人只要喷上一下就可走人，片刻之后浑身是火的敌人从里面嚎叫着翻滚而出，燃料不够时把大桶拿手上找辆废坦克接油就行。本关德军反扑很猛，靠近内侧壕沟时他们还有迫击炮火力支援。夺取战壕后要拼死守住，以便己方工兵埋设炸药摧毁滩头障碍物。一批美军M4DD水陆两栖坦克相继登陆，跟随在坦克后面向镇子里发起冲锋，如果不出意外的话到壕沟那里就会遭到德军猛烈火力痛击，把生还的坦克手全部撤下来散到战壕里。德军反扑的坦克突击群很快就会赶到，可惜它们也只能从壕沟之间的狭窄地带通过，在这里放两名火箭筒手，玩家手动操纵他们即可轻松粉碎德军反击。盟军后方准备展开更大规模登陆，

用火焰喷射器点燃整座大楼

因此玩家必须协助友军尽快拿下全部滩头阵地，成功后可获得包括登陆艇、水陆两栖坦克在内更多单位的指挥权。此时可派小分队从左翼绕到镇子里摧毁敌人的反坦克火炮和迫击炮，在建筑物较多的地方还要依靠火焰喷射兵，他们对付躲藏在建筑物里的敌人非常有效，玩家只管逐楼放火，最后将敌人逐出镇子获得胜利。本关战斗规模较大，敌我之间经常呈现反复拉锯战，如果不希望伤亡太大只能稳步推进。比较遗憾的是友军实力过于强大，即使玩家从头到尾什么也不做，只要保住小组成员性命照样能轻松通关。

德军战役

第1-1关 基础训练关
Basic Training

与盟军战役1-1关相同。

第1-2关 坦克训练关
Tank Training

与盟军战役1-2关相同。

第1-3关 奈梅亨大桥
Nijmegen Bridge

海军蛙人小队欲乘橡皮艇炸掉奈梅亨大桥，玩家控制的3人小组随友军向守桥英军发起进攻以吸引敌人注意力。战斗打响后全力歼灭桥头左岸敌人，对装甲车和重火力点可匍匐靠

用缴获的大炮轰击教堂

锐不可挡的猎虎反坦克歼击车

近后投掷反坦克手雷摧毁，清光左岸后过桥向右岸发起冲锋夺取桥头堡阵地，战斗中听到友军报警后要及时操作桥边重机枪消灭威胁蛙人作业的敌快艇。此时敌援军部队即将抵达左岸，返回左岸阵地阻击，战斗中抓住机会夺取美军小吉普车上的勃朗宁重机枪，它的200发弹容量在对射中很有优势。经过激烈交战后敌人越来越多，听到友军喊撤退时赶紧退回右岸，桥下蛙人也埋好了炸药，眼看敌坦克就要冲到眼前，剧烈的爆炸瞬间把整座大桥抬上云霄。任务完成后要考虑撤退，河边有两艘摩托艇，但河面上却有敌人的炮艇巡逻，必须要解决掉它。沿着公路攻入纵深处的花园，迂回绕到敌人侧翼夺取M1迫击炮，立刻用迫击炮敲掉两门93毫米反坦克炮周围的敌兵，接下来再打扫残敌就容易多了。攻入后面停放坦克的大院中消灭所有敌人后夺得M4A3火箭炮坦克，不过现在要先修理它才能使用，而此时又有大批敌部队在坦克掩护下接近此地。立刻回到前院进入炮位准备战斗，敌步兵交给战友们对付，玩家主要操纵大炮对付冲入院中的坦克，记住换穿甲弹近距离射击，干掉进攻的坦克再扫清残余步兵。战斗结束后登上修好的火箭炮坦克，注意火箭弹攻击模式在副武器栏内，一通狂轰将河上那艘敌炮艇炸个粉碎，然后从码头登上摩托艇撤离。

第1-4关 维兹 Wiltz

德军在坦克掩护下攻入维兹镇，玩家指挥4人小组随友军投入战斗，开始先对付堑壕对面的美军，派小组中狙击手绕到左侧较高处逐一狙杀掩体后的敌人。己方坦克很快赶到，但它冲过街角后会被反坦克炮击毁在教堂前，接下来的任务是解决那门反坦克炮。小心教堂里藏着不少敌人，冒险靠近教堂会腹背受敌，最好从堑壕侧面的巷子过去，匍匐靠近后投掷反步兵手雷消灭操炮手。夺取大炮后用它轰击教堂，换穿甲弹把教堂外墙炸塌，里面的敌步兵就没地方藏身了。很快美军在装甲车掩护下发起反冲锋，用反坦克炮对付装甲车，在大炮周围一定要有己方步兵提供火力掩护，否则易遭敌步兵暗算。千钧一发之际斯图卡轰炸机飞临上空将敌人炸个人仰马翻，打退美军冲锋后更多己方增援部队赶到，玩家手下也多了辆猎虎式反坦克歼击车及若干步兵，现在的任务是沿着西北两条街推进，将敌人赶至桥头。先用大炮配合猎虎轰杀临街大楼里躲藏的敌人，然后派步兵突入两街之间小院摧毁这里的两辆M7自行火炮，街面上剩下的反坦克炮和轻型坦克对猎虎根本构不成威胁，一路摧枯拉朽抹平它们，结束战斗。

第1-5关 斯图蒙
Stoumont

本关玩家指挥3人战斗小组加入对斯图蒙镇的进攻，只管跟好主力部队冲锋，右翼还有己方坦克掩护。开始先摧毁公路上开过来的武装卡车，大家一涌扑进前面院子里，此时不必刻意对付敌步兵，小组成员隐蔽好自己保存实力。紧接着画面剧烈摇晃，一辆美军谢尔曼坦克破楼而出，火箭筒手立刻冲到侧面拐角处发射火箭摧毁谢尔曼。之后过街继续进攻下一院落，对面大楼里藏有大批敌人，好在己方空军又会出现一顿狂轰乱炸。院子里有轻型坦克，后楼上还有狙击手，不要冒险冲锋，等待己方坦克从侧面冲入院中后再行动。这时右翼负

火箭筒手将谢尔曼炸个粉碎

责指挥坦克部队的少校不幸阵亡，玩家可将3人战斗小组带到那里登上PzⅤ豹式坦克接替指挥，坦克开动后周围友军会自行跟随前进，推进到教堂前与敌展开激战，注意后面公路上会冒出辆谢尔曼偷袭，消灭所有敌人后终于占领教堂。审讯俘虏后获悉附近关押着一批德国军官，派名机枪手过去营救，途中会遭遇美军坦克协同步兵阻截，以房屋为掩护投掷反坦克手雷炸掉坦克，靠近关押点时军官们会自行动手夺取卫兵枪械。让这5名军官朝教堂前虎式坦克旁边的装甲车狂奔，机枪手负责殿后掩护，更多美军

缴获美式M4A4坦克

坦克会从偷袭谢尔曼出现的方向涌出，只要保证军官们登上装甲车撤退即可胜利结束本关。

第2-1关 高级训练关 Elite Training

与盟军战役2-1关相同。

第2-2关 科勒夫 Clerf

科勒夫河附近有一座美军补给基地，本关玩家指挥3人战斗小组跟随友军发起进攻。开始靠近公路后干掉一辆美军巡逻车，如果车没摧毁可缴获到勃朗宁重机枪，沿路过河消灭右侧阵地上的敌人，突然传来消息，前面将有美军运输车队通过，必须将他们全部歼灭。立刻沿路向北狂奔，到岔路口后很快就看到美军车队，手动控制机枪手迅速将3辆车司机击毙，逃掉一辆都将导致任务失败。登上高地后对公路以北的补给站发动进攻，注意敌人有装甲车增援，躲在高地上找死角投掷反坦克手雷即可将其摧毁。进入补给站后带队的中尉阵亡，玩家获得另外两名步兵，补给站内有3辆坦克，那辆丘吉尔不必修，旁边

扳道闸迫停即将出现的军用列车

的M4A4萤火虫更好，不过它的76毫米炮弹还得从附近箱子里搬。乘坐M4A4离开前把所有库房轰垮完成分支任务，然后继续前行至火车道口，当火车开过时对准车头开火将其炸翻，对面很快会出现敌人的轻型坦克与拖拽火炮，消灭这股敌人后沿着铁轨往左走。大桥附近有两门敌反坦克火炮，靠近时对方会先以3辆坦克反击，摧毁坦克后再解决大炮。消灭反坦克火炮后己方空降部队从桥头左侧着陆，右侧路口也会冒出大量敌人，操纵M4A3尽快摧毁敌车辆，机枪手负责压制敌火箭筒手，注意后方也会出现敌人。空降兵们在大桥上埋设炸药，起爆后桥身并未完全坍塌。与桥头敌人激战中派名步兵将小房子旁的铁轨道闸扳错位，周围敌人全灭后不久一列火车驶来拐进死路被迫停下，列车最尾部车厢中有重磅航空炸弹，派名步兵背3枚航空炸弹到桥上，打开道具栏直接将炸弹拖放到地面即可完成炸桥任务。

第2-3关 玛维 Marvie

一开始玩家手下有4名步兵、1辆PzⅣ坦克、1辆豹PzⅤ豹式坦克，先不要急于进入镇子，左侧小丘上设有反坦克炮和大量机枪火力点，右侧山梁后也有火炮和敌步兵埋伏，就地设好火力圈后派一名步兵上前诱敌，重创敌有生力量后再派PzⅣ解决掉左侧山丘上火炮，步兵负责清扫右侧山梁后残敌，如能缴获大炮最好。左侧山丘后堆放有大量军火，右侧谷仓后的院子里停有一辆美式M26重型坦克，先上前将对面楼里的埋伏敌人诱出来消灭，然后才能安全缴获这辆宝贝，它的90毫米主炮到后面能派上大用场。稳步缓慢推进到有塔楼的小教堂处，用穿甲弹将塔楼摧毁以消灭里面的狙击手，消灭教堂守军后暂停前进。派步兵从附近弹药堆上收集所有反坦克地雷，然后贴着地图左侧边缘从有很多栅栏的地方潜到大桥附近的山谷中，把这条谷道都埋上地雷，但别在桥上埋。完事后返回主力处，继续进攻镇中央广场，注意右边路口会冒出一股配备有武装卡车和轻型坦克的敌人。消灭中央广场附近的敌人后会出现倒计时提示，美军补给车队将从北面公路经过，务必将其截击！所有坦克掩护步兵迅速冲锋到镇北岔路口，夺取这里的反坦克火炮和机枪火力点，留少许步兵对付镇内尾随追来的残敌，坦克开上前堵住通向北面的公路。倒计时结束后美军补给车队很快出现，对这支补给车队要全部歼灭，4辆车或坦克一个都不能少，特别要小心后面的车辆会扭头逃跑。接下来是对付从西面大桥过来的美军坦克编队，先前埋设的地雷能炸瘫部分敌坦克车辆，但大多数还能冲到岔口并向东夺路而逃，其中有两部M26重型坦克挺难对付，这时就要靠缴获的M26以及山丘上那门反坦克炮，PzⅣ与PzⅤ火力虽不够强但也要用它们塞住路口阻挡敌人前进。消灭第1支坦克编队后等待片刻又会出现第2支坦克编队即将抵达的消息，充分利用残骸堵塞路口，步兵全

挡住敌人的两轮坦克编队冲锋

换上反坦克手雷或火箭筒，消灭所有敌人后获得胜利。开始如在桥上或地图边缘埋雷会导致敌坦克车队无法全部出现，玩家在拦截坦克编队的战斗中最多只能放两辆敌车逃走。

第2-4关 德南 Dinant

本关玩家指挥6人战斗小组参战，开始时一阵山崩地裂的炮击中友军率先发起冲锋，正前方高地上的美军凭借战壕优势固守，他们的火箭炮准确击溃了德军先头装甲部队，看来高地上一定有美军炮火观察员为后方火箭炮提供坐标，因此要先找到并消灭这名观察员。等待前线激烈战斗告一段落后，派小组中的狙击手爬到前面逐一狙杀高地战壕里露头的敌兵，剩下埋头躲坑里的可爬到高地下投掷反步兵手雷解决，两侧碉堡用反坦克手雷对付。这时可隐约看到战壕后的木箱子旁有个背无线电台的敌兵在活动，他就是美军炮火观察员。从高地右侧的坡道爬上去，小心不要站起来，投掷手雷摧毁高地上的机枪火力点以及20毫米速射炮，最后再消灭观察员。德军一名会说英语的军官建议利用美军电台将敌炮火引向错误方位，因此玩家必须护送这名军官进入高地右侧的通讯房中并停留一分钟时间。此时所有小组成员迅速冲上高

走到站台西侧发现坦克和大炮

地，敌人的反扑部队会从右侧杀来，其中还有装甲车，通讯房后面的小道也有大批敌步兵攻上来，拼死打退他们确保军官安全。完成此分支任务后这名军官归属玩家指挥，他还通过无线电测出美军火箭炮所在位置，后面过河时可摧毁它。及时赶到的德军坦

拼死保卫破解电码的己方军官

克粉碎了敌人对高地的反扑，但高地右侧民房后出现的反坦克火炮迫使坦克无法前进，带领你的小组发起冲锋消灭敌炮兵。接着到有红箭头标记的民房外向一名德军军官报到，他透露美军在德南大桥下埋设了炸药准备守不住时炸桥，玩家的战斗小组要迂回到北岸从可疑楼房中夺取引爆器。这位军官会给你一台无线电，夺得引爆器后可用它通知南岸德军发起总攻。让小组成员之一带上这台无线电，从河道右侧的冰层边缘摸到北岸，绕至敌人后面先干掉火箭炮车，然后以小组为战斗单位缓慢推进到大桥北岸附近，注意提防美军的装甲车冲击，消灭桥头敌人后进入标有红箭头的房间内夺得引爆器。此后玩家转为控制南岸的德军坦克编队，所有坦克全速向大桥突进，路上会遭遇谢尔曼坦克截击，轻松打发掉这些废材。接近桥头后会开始5分钟倒计时，别与桥头敌人缠斗，只管开足马力冲过大桥，只要坦克群抵达北岸就算大功告成。

第2-5关 罗塞福 Rochefort

德军装甲部队急需燃油弹药，而附近只有美军在罗塞福设立的补给基地，本关将通过特种作战夺取此基地。开始玩家控制一名乔装为平民的间谍军官和一名乔装为美军的德军士兵，两人偷乘卡车潜入基地后，由间谍带上所有武器装备独自去执行5个侦察任务，剩下那名士兵看守无线电引爆器就行。切记不能当众亮武器或杀人、不能快跑、不能开箱子或开

坦克群发起快速突击

维修车间的埋雷位置

关，凡遇到3人以上聚集闲聊的敌兵要避开，即使是单个敌人也不要靠近太长时间，如果杀了落单的敌人绝对不可去翻尸体背包。基地里还有两名穿冬季战斗服不戴军帽的美军军官，如果让他们看到也会被当场识破身份导致任务失败。慢慢踱出大院门，往对面院子走可完成油罐车侦察；对面路中央站着个军官，所以只能从坍塌的红砖墙那里绕边溜过去，出去后完成兵营侦察；接着过铁轨到另一侧院子里可找到美军无线电通讯站，小心通讯站附近的路口也有名军官；继续向站台另一端走，很快可在月台上发现要找的坦克和大炮；跨过月台在仓库旁找到战斗可用的武器弹药堆。所有侦察任务完成后继续执行埋设4枚遥控炸弹的任务，先去油罐车对面的修理车间，绕开军官从侧门进去，等修理工暂离时偷走他的维修箱并走开，他会到外面去借维修箱，缓步溜到装甲车旁的红箭头标志处埋炸弹，特别要当心车间内中央位置的两名坦克手可能会看到你；接着到旁边兵营后院，等那名做饭的厨子到柴堆里去时跟上去用拳头解决他，拾取地上的撬棍敲打悬挂的铁钟，兵营里的士兵们会排队出来就餐，这时正好进营房在红

最后两处埋雷点

箭头标定位置埋雷；然后返回北门，等哨塔里那名巡逻的火箭筒兵离开时窜到一楼屋角埋雷；最后到对街的检查站后面，注意埋雷点在围墙角而不是屋中，这个轻松就能搞定。

完成埋雷后还要做3件事。首先溜到铁轨中段的小屋子里与司机对话，让他开走油罐列车投靠德军，门外的军官会周期性转动视线，只要耐心不难避开他。司机要求玩家帮助扳开红箭头标志处的铁轨道闸，但道闸旁有一名士兵把守，先到前面两层楼小砖房前用飞刀杀死那里站岗的一名士兵，因为他可看到道闸旁的情况。等待铁轨两侧的巡逻队走远，靠近看守道闸的士兵两拳将其放翻，马上扳开道闸然后走开，火车会立即开动驶出基地。第2件事是到无线电通讯站里去杀死屋内5名敌人，不能让他们逃跑或报警，也不能有枪响，开门进去后借口来送东西，窗口的士兵会扭头转身，往门内左侧站一点，先拔飞刀杀死办公桌后的军官，然后迅速换消声手枪以6发子弹解决剩余4人。屋内弹药箱中有大量步枪子弹，正好用来补充消声手枪的弹药。最后一件事是回到油罐车大院，在无人觉察情况下快速杀死两辆油罐车中间的两名卫兵，登上任一辆油罐车，把车开到红箭头标明的夹道中，注意途中不能碾到人也不能撞坏车。经过无数次存盘提盘到此终于完成了特种作战部分，现在可按下无线电引爆器让基地陷入混乱。

爆炸过后基地北门外出现己方增援部队：一辆轻装甲车与4名步兵。开始指挥他们冲入大门往里推进，以便让变成NPC的间谍军官把油罐车安全开出基地，成功后迅速回撤到基地门边阻击不断涌出的敌人，注意及时收集敌人尸体上的弹药。杀到敌人尸横遍野时会有系统提示基地已被占领，全体人员立刻冲进基地直奔南面车站月台，美军的反攻部队很快会抵达，只有很短的时间可用来部署防御。同时乘卡车赶到的若干德军也归属玩家指挥，但他们会自行进入南门外的战壕并夺取大炮，不必干涉这些士兵，把来自北门的手下编为两个战斗小组，迅速从月台弹药堆里拿取反坦克手雷和火箭筒。美军反攻部队很快在大批装甲车和坦克掩护下涌来，己方也有一辆Stug IV和一辆Pz VI虎式坦克赶到，不要对它们寄予太多希望，因为敌坦克数量实在太多。要彻底瓦解美军强大攻势必须先摧毁他们所有的装甲单位，混战开始后玩家控制战斗小组冒死穿插入敌阵中对准敌坦克尾部投掷反坦克手雷或发射火箭筒，若有伤亡后继者立即补上，利用坦克残骸作掩护很容易就能靠近目标，揍瘫所有敌坦克和装甲车后，剩下的步兵简直就是小菜一碟。

第2-6关 鲁汶 Louvain

罗塞福之战结束后德军隐藏关鲁汶之战出现，这将是本作中最为惨烈壮观的战斗。鲁汶之战共分3个阶段，第1阶段目标有3个：夺取前部中央阵地，摧毁右翼高地上所有美军M7自行火炮，夺取左翼阵地。本阶段有20分钟倒计时，这段时间内系统会自动补充玩家损失的装甲和步兵单位，倒计时结束后就不再有任何增援，所以不用怕伤亡，抢时间才是关键。开始先扑美军最前沿的中央阵地，虎式坦克先用高爆弹摧毁机枪火力点，紧接着步兵小组蜂拥而上向窝在掩体内的美军坦克投掷手雷，只要打掉威胁坦克的重火力点剩下的事就好办。拿下中央阵地后美军后方会出现一辆火箭炮坦克和一辆M26督阵，不管它们，继续用步兵敢死队摧毁右翼阵地上的M7自行火炮，打掉所有M7后己方一辆Pz IV虎王式重型坦克登场，有它可直接冲击左翼阵地，只要步兵压制好敌火箭筒兵，什么谢尔曼、反坦克炮都根本奈何不了虎王老大。

第1阶段战斗结束后，德军坦克无法开过薄冰河面，唯一进入镇子的公路又被多门美军大炮严密把守。此时开始第2阶段作战，任务目标是以步兵摧毁美军的所有大炮以便让己方坦克安全通过公路，本阶段同样有35分钟

迅速干掉守卫扳动道闸

你好，我是来送东西的

对美军坦克发动敢死突击

己方增援的火箭炮车发出怒吼

的倒计时增援。玩家可指挥3个步兵战斗小组、两门迫击炮、一辆坦克或装甲车，开始所有步兵迅速从左翼突破，注意美军会源源不断从尽头的公路赶来增援，所以缴获大炮是不现实的，只有用人海冲锋狂投反坦克手雷尽快炸掉大炮。美军大批谢尔曼坦克会从镇内冒出压制己方冲锋，此时玩家会感觉反坦克手雷也不够猛了。本阶段步兵战斗小组成员身上都带有炸药，让他们把炸药拿手上，径直冲到坦克或大炮旁埋炸药，每个小组5人同时发起自杀冲锋，敌人的火力再密集也无法同时扫倒他们。注意己方两门迫击炮要及时推进可凭借有利地形压制美军步兵，装甲车和坦克就别上了，巷战中基本派不上大用场。

第3阶段战斗也有25分钟增援倒计时，玩家可指挥一个步兵战斗小组、一辆坦克带两名支援步兵，任务目标是瓦解所有抵抗夺取整座镇子。至此战斗已进入疯狂的白热化阶段，敌我双方步兵在街道和建筑之间展开大规模混战，步兵战斗小组优先对付敌坦克和反坦克火炮，坦克只管往前冲锋为友军充当护盾，反正25分钟内损失再多也有补充增援。镇外北面会持续有敌增援步兵出现，如己方部队推进至镇子北部，中央公路上还会冒出两辆M26，步兵用火箭筒和反坦克手雷可轻松打发它们。力争在25分钟内夺取镇中大部分地区，倒计时结束后，因为不再有援兵所以要放慢进攻节奏，消灭镇内所有残余敌人后即可赢得胜利。

苏军战役

第1-1关　基础训练关
Basic Training

与盟军战役1-1关相同。

第1-2关　坦克训练关
Tank Training

与盟军战役1-2关相同。

第1-3关　卢布林 Lublin

开始玩家指挥5人战斗小组从城市西侧出现，战斗片刻后会有一辆苏军T34坦克赶到，跟在坦克后面沿路推进，德军的装甲车和机枪火力点根本挡不住洪流一般的友军。抵达前面路口处拐入右侧的大院中，面对入口的建筑废墟中隐藏有3名德军狙击手，消灭他们后紧贴右侧巷道往前攻，摧毁德军装甲车并歼灭2楼断壁后的敌人。离开巷子后可看到西南方向波兰抵抗军正与德军激战，迅速冲到红箭头标识的指挥部寻找格拉波夫斯基将军，从助手那里获悉将军在附近楼房的爆炸坍塌中生死不明，而那里现在已被德军控制。为查清将军下落，必须夺回将军失踪的院落。这座院子就在波兰军指挥部的东南方，院子里有机枪和四管防空炮战车，楼房窗户后也暗藏着狙击手。玩家控制的小组成员增加到8人，但更多德军步兵在虎王坦克掩护下从东面大路攻来，从东南角的院门向院内德军发起进攻，千万别节省手雷，没多久苏军大队T34也赶到，夺取院子后终于在东墙外废楼边找到将军。

第1-4关　找回文件
Returen the Documents

开始玩家指挥5人战斗小组从地图东端登场，首先要夺取前面的小桥，桥头有德军机枪火力点和若干步兵，狙击手一人即可轻松解决。过桥后大路左前方围墙院内有德军迫击炮压制周边地区，必须将其尽快解决。把战斗小组拉到大院下方的矮墙处布设火力网，一人带反步兵手雷上前隔墙投掷消灭院内迫击炮兵，墙外巡逻的敌人扑来时可迅速退后撤到己方火力圈，小心德军装甲车也会赶来凑热闹。干掉迫击炮后苏军增援部队在装甲车掩护下从地图北面公路出现，协

跟随坦克发起冲锋

波兰抵抗军指挥部

助他们夺取公路边的战壕，再往西一点就可找到坠毁的飞机残骸，不过没有找到间谍和文件，看来已被转移到附近的德军指挥部。现在别忙着去找间谍，赶紧蹲战壕里准备迎接大规模反扑的德军吧，南面涌出的敌人数量很多，还有装甲车和坦克掩护，如果不是为了炸坦克小组成员最好别离开战壕。打退敌人进攻后带上小组从迫击炮大院外绕到位于地图西南端的德军指挥部发起突袭，攻入屋内杀死间谍后从他的尸体上拿到装有机密文件的公文包，一旦得手立刻沿原路向小桥撤退，路上会不断遭遇德军援兵，桥头那里也会多一辆德军四管防空炮战车，炸了它冲过桥头往东走一段路即可过关。

第1-5关　要塞
Stronghold

开始指挥5人战斗小组出现在地图东北角，前面一座废墟里有大量德军，友军坦克和自行火炮赶到后没费多大劲就把他们踩平，玩家要注意协助友军干掉废墟后的反坦克火炮和两辆豹式坦克。随后城堡正门的大桥被德军炸毁，大部队绕到右侧的护城河外，自行火炮轰塌城墙爆开一个大洞，跟随友军步兵涌入城堡后首先要对付正前方大院里的3门150毫米榴弹炮。大炮所在的大院门口有大量德军把守，狙击手找个好地方点射，冲锋枪手绕墙靠近投手雷，消灭大院里的所有敌人后转向左边夺取通向第2层

隔墙投掷手雷后撤退

平台的台阶。上2层之后向右沿回廊推进，此时友军攻势几乎锐不可挡，跟在他们后面一路杀上第3层平台，广场上布设有不少机枪火力点、20毫米速射炮和两门88毫米大炮，友方空军也会赶来投弹增援，但敌人火力仍不可小视。带领小组从左侧冲上大楼前的回廊，径直向前快速运动到敌人后方，配合友军前后夹攻最终消灭防御工事中的所有德军，胜利后大楼正门里会走出一群德军军官投降。

第2-1关　高级训练关
Elite Training

与盟军战役2-1关相同。

第2-2关　泽洛车站
Seelow Station

开始玩家指挥5人战斗小组从地图西北角出现，右边是敌人固若金汤的防御阵地，长官要求从前面的步行天桥绕到敌人防线后面实施突破。贴着左侧冲锋，先端了前面挡路的那辆PzⅣ坦克，压制周围敌兵后全组快速冲上天桥，德军稍作抵抗即后逃，原来他们在桥上埋设了炸药，动画过场中小组成员赶在爆炸之前冲过了天桥来到残破的车站大厅。沿着大厅向前推进，以狙击手射杀月台上的敌人，最后车厢板上的机枪火力点一枚手

冲过被炸断的步行天桥

发现机密文件包

沿着巨大的要塞回廊推进

雷搞定。悄悄摸出大厅后来到德军防线后面，派个人先上去偷袭炸掉坦克，但要注意下水道井盖里会冒出一名德军士兵，瞄准坦克后部引擎位置投掷反坦克手雷，然后再对付机枪和步兵。隔壁旁边的台阶上还有一道德军阵地，匍匐爬过去从背后偷袭，战斗打响后左侧房内会有德军机枪手从窗中射击。拿下此处阵地后正面友军主力发起总攻，刚冲过铁路对面突然开来一列敌人的装甲列车，重机枪和88毫米炮立时压住苏军冲锋。玩家立刻带战斗小组沿着车站大厅往回走，在刚才的天桥桥下可找到一辆火车头，先把前面水塔附近的敌人都清了，接着派个人登上火车头，此时铁路对面的院子里会冲出大批德军，他们还推出一门20毫米速射炮，注意水箱顶上也会出现一名德军狙击手。消灭他们后再派个人扳道闸以便火车头转到停放着油罐列车的另一条铁轨上，推动油罐列车向战线那边猛冲，正好可挡在德军装甲车火炮前，注意NPC说话时让司机赶紧跳车，之后对准油罐车扔一枚手榴弹就能引发惊天动地的剧烈爆炸。苏军主力趁势发起进攻，剩下德军龟缩在仓库区死守，一线战壕后的掩体坑里窝着两辆虎式坦克，消灭这里的全部敌人后总算拿下整个泽洛车站。

第2-3关　侧翼袭击
Flank Assault

为配合苏军坦克部队的正面进攻，玩家带6人战斗小组乘装甲车前往德军侧翼偷袭，没想到途中突遭德军步兵与装甲车伏击，消灭敌人后发生友军追捕一名德军营长事件，由此获悉附近有一座敌人的弹药库，如果将其炸毁一定可削弱德军防御能力。随后友军装甲车与步兵自行向西面的弹药库推进并与守卫德军接火，它们随即归入玩家控制下，此时迅速向后退到谷场空旷处，那里才能最大发挥装甲车的机枪火力优势。消灭弹药库周围的敌步兵和装甲车后先侦察一下附近，收集补充刚才战斗损耗的弹

弹药库爆炸的壮观场面

单兵游击摧毁敌人坦克

药，向仓库中投掷手雷引发殉爆摧毁整座弹药库，远处的德军机械化部队闻声而来，其中有多辆PzⅣ坦克，如正面对抗必然惨重伤亡。派一名步兵携带大量反坦克手雷引诱装甲车与坦克进入谷场附近的草丛，在这里跟敌人兜圈子，匍匐靠近后朝尾部引擎投掷手雷，一发命中立刻跑开继续兜圈子，用这个办法全歼德军装甲单位后回到弹药库废墟处清扫残余步兵。继续往西走会看到苏军大部队从南面发起进攻，绕到德军阵地后面先用狙击手消灭敌炮手，接着上前炸掉掩体坑里的PzⅣ，摸到高地上缴获那门150

用电动货运浮桥将吉普车拉到对岸

毫米集束火箭炮，先用它向旁边高地上的最后一门150毫米集束火箭炮开火，打掉这个潜在的威胁后才能尽情轰杀前面阵地上的敌步兵与坦克。

第2-4关　诺尤汉根
Neuenhagen

本关开始玩家指挥7人战斗小组外加一辆携带重要文件的军用吉普从地图北端登场，前面开道的两辆友军摩托被德军机枪放翻，立刻停车派一名冲锋枪手上前投掷手雷炸毁路两侧的机枪工事，如左侧栽培室中涌出大量德军可向后撤退寻求火力援助。本关一定要保护好吉普车，不能有任何闪失。当先头部队接近桥头德军会炸断小桥，这下只有夺取河岸左侧的电动货运浮桥才能把吉普车弄到对岸去了。派尖兵从右侧河滩泅渡过去，消灭周围建筑中的德军可缴获G41狙击步枪，以单名步兵继续深入村中清除所有敌人，吉普车内两人都穿有防弹衣，可转给尖兵提供更好防护，对付装甲车与坦克歼击车记住采取游击战术。注意最左侧的路口会定时出现一辆满载德军的装甲车，将其摧毁后立刻启动电机将浮桥板拖至对岸，吉普开来靠近后会自动完成过河动画，过河后的吉普车先驶到右侧农田里可保安全。接下来要把吉普车护送到右前方高地上，但高地入口有德军坦克歼击车和机枪工事，解决它们后把吉普车开上去召唤友军增援部队。本关到此转入防御作战，村子南端出现苏军反坦克火炮、装甲车和步兵，他们都归属玩家指挥，德军装甲部队很快从河边沿着大路涌来，开始是装甲车和轻型坦克，后面来的都是虎、豹、虎王，还有专克步兵的四管防空炮战车，光靠反坦克火炮根本压不住它们，玩家要操纵步兵迂回到敌坦克后投掷反坦克手雷瓦解敌人攻势，但德军坦克越来越多，支撑到友军提示撤退时所有剩余部队会自行转移后方的新防线。此时的战斗激烈程度简直难以想象，德军重坦克铺天盖地涌来，玩家可从战壕旁的弹药箱里拿取火箭筒，不惜一切代价挡住敌人，经过漫长的挣扎眼看要弹尽粮绝时苏军大队坦克终于从身后出现……

第2-5关　中央火车站
Lehrter Bahnhof

苏军攻入柏林后从西北角成功突破外围防线逼近中央火车站，德军把这座柏林最大的车站变成了到处是狙击手和重型坦克的地狱。玩家带领6人战斗小组从东面登场，前面车站入口的高架桥被炸断形成一道深谷，车站内的德军构筑了无与伦比的火力网扼守谷口，两侧断桥上还有机枪和火箭筒手，虽然友军以不亚于德军的疯狂轮番冲锋，但几乎一进谷口便有去无回。玩家最初的任务是消灭断桥上下的敌火箭筒手，仔细观察地形，提防从右侧钻

车站入口被德军火力牢牢控制

攻占毛奇大桥

出偷袭的小股德军，用狙击手射杀右侧断桥上所有敌人，清理完毕后全小组爬铁梯上去，居高临下逐一狙杀对面及桥下德军火箭筒手。顺利进入谷口的苏军坦克很快又遭到大量反坦克炮与掩体坑内坦克的迎头痛击，接下来的任务是替友军解决这两大阻力，正面进攻肯定是找死，从右侧大楼后面包抄过去，沿途以火箭筒和反坦克手雷解决隐藏在建筑里的敌火箭筒手。清除周围捣乱的散兵后，匍匐爬近坦克掩体从后方投掷手雷摧毁以猎虎式反坦克歼击车为首的掩体坦克群，注意车站大厅的红砖墙后藏有多门反坦克炮，端掉它们后己方坦克趁势涌入。之后的主线任务是沿车站大厅外围分两路向西推进夺取毛奇大桥，分支任务是消灭车站大厅里躲藏的所有火箭筒手，考虑沿途德军抵抗极为顽强，建议玩家集结小组任选一侧耐心推进，另一侧交给无穷无尽的友军完全没问题。大桥桥头也有反坦克炮和掩体坑坦克组成的防线，德军发动的步兵反扑相当有威力，以友军坦克为掩护最终将它们全部消灭，之后立刻转头准备迎击从身后杀来的德军反攻部队。与刚才的浴血奋战相比，匆匆扑来的这支德军机械化部队实在是太单薄了点，击溃他们保住毛奇大桥后赢得最终胜利。

第2-6关　国会大厦

Reichstag

中央火车站之战通关后，本关作为苏军隐藏关出现。柏林市中心的国会大厦成为德军抵抗意志的最后象征，开始玩家带领6人战斗小组从地图东侧雕像处登场，首先的任务是渡过前面的河沟并夺取第1道战壕。建议不要冲锋，相反应在雕像后构筑防御火力点，右侧河岸边有一挺重机枪，找两人把它推过来，从尸体上可收集足够弹药。仅派狙击手过河协助友军作战，经过一场激战夺取战壕后迅速收集紧缺弹药运到后方。很快德军会发起强大反击冲锋，初期的步兵还能勉强挡住，当看到画面剧烈摇晃时那就是敌虎式坦克编队赶到的信号，此时德军步兵也发起人海冲锋，无论如何战壕是守不住的，只能赶紧撤回对岸雕像处。这时后方送来3门76毫米火炮并要求把它们运到河对岸去对付坦克，不要把这些宝贝推上去送死。德军坦克无法穿越河沟，最多只能冲到岸边隔河开炮，他们的步兵差不多都涌了过来，尽情用重机枪收拾他们，看到德军围在一起只管靠过去扔手雷，后方也会持续出现友军步兵增援。挺过最艰难的时刻最终将德军步兵逐回河沟对面，现在要解决冲入战壕区的所有虎式坦克，最稳妥的办法还是单兵近身突击，反坦克炮啃这些皮厚的家伙实在太慢。消灭所有坦克后开始进攻国会大厦前门广场，这里的战斗一定要有过人的耐心，因为德军反扑实在太猛了，每隔一段时间国会大厦里就会涌出一队步兵，且广场上的轻重火力点也多如牛毛，正面稍稍靠近立刻被秒杀。先稳住阵脚，将后方的3门76毫米火炮推过新搭好的木板桥抵达西岸完成分支任务，用它们的远射程优势轰击广场两侧的楼房，里面躲藏的德军机枪手对冲锋的友军威胁很大，把两边楼房里的敌人全部消灭光可完成分支任务。火炮射击间隙派单名步兵从左翼摸过去偷袭那里的德军火炮和坦克，最后从右翼迂回偷袭炸掉广场中心的四管防空炮战车及周围75毫米火炮，苏军突击敢死队高举红旗发起最后冲锋，玩家指挥小组成员跟随冲入国会大厦正门即可结束战斗。P

渡过河沟抢夺战壕

开始要在雕像附近构筑防线

国会大厦，我们来了！

断剑——死亡天使

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

精品 总评8.0

制作	Revolution Software
发行	THQ
载体	DVD×1
类型	冒险
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

配置要求
CPU：Pentium 4 1.8GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.5GB

对于一款系列游戏来说，因为向后倒退一步而获得褒奖真可算得上是稀罕事。3年前，也就是2003年，当《断剑》系列第3部《沉睡巨龙》分别于电脑和游戏机平台同时推出时，该系列游戏的缔造者查尔斯·塞西尔曾形容游戏平台的多元化为传统冒险游戏的未来发展跨出了重要的一步。结果，这个“未来”的寿命并不长。手柄的直接操控和谜题的大量增加，虽然让《断剑》系列的铁杆粉丝依旧乐此不疲，但游戏并没有做出玩家心中真正期待的飞跃。

如今，3年过去了，“沉睡巨龙”苏醒之后，《死亡天使》的推出可看作Revolution Software悉心接受批评的直接回应。游戏重新采用玩家所熟悉的传统冒险游戏模式，只不过这次新作风格的回归是前代作品无法比拟的。虽然3D场景和偶尔的谜题设定最初让人略感不适，但Sumo Digital确实帮助Revolution Software重新打开了局面，同时也为游戏主人公乔治（George Stobbart）带来了生机——在纽约黑人区开设一家律师事务所糊口度日，受到带着偷窃而得的羊皮手卷的漂亮女人的莫名拜访，这足以引发一段离奇的冒险，无论是对于乔治，还是对于我们……

操作指南

游戏操作可单独通过鼠标或鼠标结合键盘来完成。在游戏设定菜单中开启鼠标滚轮选项，向前推动滚轮可使角色跑动行进，向后推动滚轮则使角色步行活动。如果使用键盘控制角色行动，按方向键控制角色的方向，按左Ctrl键让角色进入跑步状态。

当鼠标指针放到可交互的物体或地点时，它先变为十字星，然后显示出不同动作的图标。点击鼠标左键，角色将直接朝着物体或地点走过去；点击鼠标右键，角色将恢复正常的走动模式。

使用鼠标右键点击物体时，弹出动作菜单，比如查看、拿取等。再次点击鼠标右键，关闭菜单。

将鼠标指针推到屏幕顶端，打开物品栏，使用鼠标左键或右键查看物品。选定物品图标之后，可点击到其他物品或角色上进行使用。将鼠标指针从屏幕顶端移开，关闭物品栏。

故事梗概

公元前1338年，在风云变幻的何烈山（Mount Horeb）上，祭司吟唱咒语，一个女子变成了死亡天使，整个何烈山上弥散着死亡气息，直到3000多年之后……

大约3年前，在西奈山上，人们发现了一具历经岁月沧桑的远古骷髅。这具骷髅暗示着什么呢？

一、不速之客

小雨淅沥。乔治来到自己的律师事务所，并没有发现这里已被一伙暴徒紧密监视。进屋后，同事维吉尔告知一位漂亮的女士来访。原本以为是艳遇，没想到却带来一场麻烦。这位名叫安娜的女人带来的不是生意，而是一张自称家传几代的藏宝图，还有一伙打劫藏宝图的暴徒。幸亏乔治足够机灵，他带着安娜穿破室、爬危楼，躲开了暴徒的追击，赶回安娜所住的旅馆。可是暴徒们又提早一步来到了安娜的住所，乔治千方百计地帮助安娜躲开暴徒的眼线，来到自己的房间，却发现保险箱中的藏宝图已被暴徒掠走。还好，乔治在床边发现了一支带有黑猫标记的钢笔，这或许是一条有价值的线索。

律师事务所被洗劫

回到律师事务所，发现这里也被洗劫一空，维吉尔的MP3播放器也被暴徒抢走。拿上暴徒们丢下的香烟，乔治再次来到旅馆打探消息。从警官奥哈兰口中得知，暴徒的身份已确认，他们是马蒂诺黑帮，而东河码头上的马蒂诺肉品加工厂则是黑帮的聚居地。另外，暴徒们丢下的香烟是意大利黑市香烟，这也足以证明他们的身份。

二、一探龙潭

赶到马蒂诺肉品加工厂，乔治偷了一件工作服，混进工厂。从通风孔传出音乐声，乔治发现了黑帮头目斯帕拉奇的密室，看到他将藏宝图放入了保险箱。略施小计，乔治用浓烟将斯帕拉奇和手下熏出了密室，趁机将保险箱推到粉碎机中，夺回了藏宝图以及维吉尔的MP3播放器。

回到律师事务所，安娜不得不对乔治刮目相看。拿着失而复得的藏宝图，乔治仔细查看了图上的拉丁文字和绘画图案。不过，其中一些难解之处还需要到罗比安诺的网站上查阅资料。可是罗比安诺的网站已关闭，于是乔治将MP3播放器交还给维吉尔，维吉尔高兴之余，教给乔治使用PDA侵入网站服务器的方法。

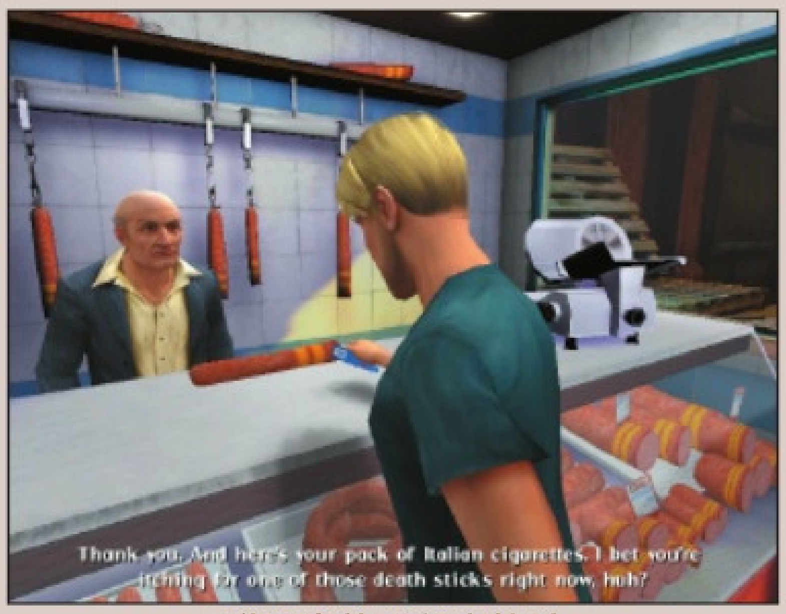
通过查阅资料，对比藏宝图上的文字和绘画，乔治判断出藏宝图中暗示的城市就是土耳其的最大城市伊斯坦布尔。

三、古墓夺宝

来到伊斯坦布尔，在下榻的旅馆中，乔治从服务生莫鲁特口中了解到，藏宝图上暗示的古址位于托普卡博宫殿下面。可是最近宫殿中正在召开世界性的政治会议，没有被邀请的人无法进入宫殿。于是乔治施展欺骗伎俩，冒充新闻记者奥玛拉，带着安娜混入宫殿。

在宫殿中，乔治先是凭借着机警和敏捷躲过了巡逻的守卫，然后使用PDA侵入安全系统，破坏了宫殿内的防盗装置。来到古址入口后，乔治和安娜合力推开雕像，找到了地下陵墓。接着，按照藏宝图上的文字和绘画提示，乔治和安娜破解了一连串的谜题，在墓穴深处终于找到宝物——死亡天使。

怀着喜悦，乔治和安娜美餐一顿，然后回到旅馆，度过了销魂一夜。可是转天醒来，安娜不见了踪影，宝物也不翼而飞，乔治等来的是土耳其警方的盘查。安娜被绑架了？乔治内心忐忑不安，更糟糕的是，乔治被土耳其警方怀疑为恐怖分子，关押在牢房中。令人没有想到的是，土



腊肠店的黑帮老伙计

红外光线清晰可见

耳其特警竟然是旅馆服务生莫鲁特。正当乔治无计可施时，尼古拉斯神甫和修女依玛古拉塔前来探监。神甫交给乔治一袋玻璃球、机械老鼠和发声玩具，而修女则告诉乔治一个小时之后在房顶见面，看来这次探监是预先筹划好的行动。

对于乔治来说，脱狱是件简单的事情。利用神甫交给的道具，乔治轻松逃出牢房，躲过警卫的巡查，偷偷爬上房顶。跑向角落中的修女，啊哈，她竟然是乔治的前女友——尼可。

四、蛛丝马迹

返回旅馆，尼可先拿到505房间的钥匙，然后乔治从505房间的窗户爬出去，摸到先前下榻的304房间。仔细查看房间，乔治在地毯上捡到安娜掉落的项链，项链背面写着“Memento Mori”字样。接着，在浴室的垃圾桶中，乔治又找到了一张信用卡收据。这时房门打开，警探莫鲁特走进来，这真是一个神秘的家伙，先前的尼古拉斯神甫也是他装扮的。原来乔治在混入托普卡博宫殿之前，就引起了土耳其警方的注意，将他视为恐怖分子。经过调查之后，发现乔治只不过是一个寻宝者，因此莫鲁特决定放走乔治。

使用PDA，侵入信用卡服务器，乔治通过信用卡收据找到了安娜的住

址。马不停蹄，乔治和尼可赶到罗马，来到安娜居住的公寓，乔治略施小计，戏弄了流浪汉雅克和青年牧师马克，溜进安娜的房间。房间中的摆设倒还齐整，分别从卧室和厨房中拿到地铁票和飞机票存根后，桌上的相框引起了乔治的注意。安娜一身修女打扮，站在教堂的围墙跟前。安娜竟然是修女，那土耳其之夜岂不是太荒唐了？

于是乔治急忙赶到梵蒂冈的教堂，假扮食品卫生检查员，先混入了教堂的圣饼工厂，然后翻墙溜入教堂。在德夫林蒙席的办公室中，乔治拉开办公桌的抽屉，发现了一本写着安娜名字的蓝色日志。正当乔治打算仔细查看时，红衣主教吉安里来到办公室，发现了乔治。德夫林蒙席让吉安里和格里格神甫将乔治带出教堂，从格里格神甫口中，乔治了解到安娜曾在教堂的图书馆工作，但前不久偷了一卷手稿不辞而别。难道安娜是一个小贼么？

五、二闯虎穴

回到安娜的公寓，乔治用神甫格里格的名片从马克手中骗到了寄给安娜的包裹。使用笔记本电脑播放包裹中的DVD影碟，发现了一个惊人的秘密，一个叫梅纳德的家伙正在菲尼克斯研究一种名为单原子黄金的物质。据传说，摩西曾在荒漠中使用过这种物质，创造出了奇迹。于是乔治和尼可决定兵分两路，尼可前往美国的菲尼克斯调查单原子黄金，而乔治则继续留在意大利的罗马调查情况。

还记得先前乔治捡到的带有黑猫标记的钢笔么？原来还真有一个黑猫俱乐部。只不过这个俱乐部是会员制，必须出示会员卡才能进入。这当然难不倒乔治，他用一张自己伪造的大明星露茜的签名照换到了马克的会员卡。

混入俱乐部，乔治又惹上了麻烦。在桑拿浴室，乔治意想不到地遇到了老朋友杜兰，但随即就被俱乐部的保镖抓住。原来黑猫俱乐部的老板又是斯帕拉奇，他向乔治逼问安娜和宝藏。这时电话铃响，斯帕拉奇的手下竟然在菲尼克斯抓住了尼可，而且从话筒传来的扫射声判断，尼可已身遭不幸。

乔治被歹徒打晕。苏醒之后，发现自己被绑在椅子上。不过乔治是自救的高手，很快便挣脱了束缚。轻轻拉开窗帘，赫然发现红衣主教吉安里竟然与斯帕拉奇勾结。多亏了神龙见首不见尾的杜兰帮忙，乔治从洗衣房逃离黑猫俱乐部。可是尼可死了，乔治非常难过，喝得酩酊大醉。

六、基地惊魂

回到公寓，听马克说煤气修理工已修好了安娜房间中的煤气泄露。事有蹊跷，安娜根本没有使用煤气，怎么会发生煤气泄露呢？跑到安娜的房间，发现厨房中安置了C4炸药。乔

空中杂耍

治急忙使用PDA侵入美国军用数据库，查阅拆除导弹的方法，在千钧一发之际，成功拆除了炸弹。兴奋之余，乔治发现尼可出现在门边。怎么回事？难道自己眼花了么？尼可不是已死了么？

原来，尼可赶到菲尼克斯，找到梅纳德的研究基地，确实被黑手党暴徒劫持。但关键时刻，像疯子一样的梅纳德出现，端着AK-47一阵扫射，打死暴徒，救下了尼可。不过梅纳德的命可没有尼可这么好，他死在了自己的疯狂上。

实际上，梅纳德的研究基地是安娜帮他建立起来的，主要目的就是研究单原子黄金。这种物质不仅像长生不老药一样，还可用来制造终极武器。可是安娜将答应交给梅纳德的酬劳放到保险柜中，梅纳德无法打开，他感到非常愤懑。尼可建议将保险柜推到巨大的离心分离机中，或许能打开它。这是一个绝妙的主意，但梅纳德却为此送了性命。这个家伙竟然跑到分离机中去按动开关，从而被分离机分解成无数碎片。而后，带着从保险柜中拿到的银行证明和技术制图，尼可逃出暴徒的堵截，回到了罗马。

七、死亡天使

难道安娜不是天使，竟然是恶魔么？乔治无法相信。再次潜入圣饼工厂，在秘密车间中，乔治发现一批为教皇特制的圣饼中竟然搀加的就是单原子黄金。这时红衣主教吉安里溜入工厂，乔治和尼可尾随着他来到德夫林蒙席的办公室，发现他正在偷取德夫林蒙席的文件。乔治当面质问吉安里的阴谋，没承想自己竟然成了别人的枪手。德夫林蒙席和格里格神甫跟进了办公室，他们才是整个事件背后的主谋。原来，德夫林蒙席一直想要进行一种名为死亡天使的祭祀，他让安娜利用乔治根据藏宝图找到了宝物死亡天使。与其说死亡天使是一种宝物，倒不如说它是一种毁灭性武器。祭祀仪式开启后，异教徒都将被屠杀，这也就意味着凡是与德夫林蒙席不在同一教派的人们都将被“天使”杀死。吉安里反对德夫林蒙席进行“死亡天使”祭祀仪式，不惜与黑手党合作，阻挠安娜寻宝以及单原子黄金的研究（“死亡天使”正是由单原子黄金制成的）。可是乔治蒙在鼓里，帮助德夫林蒙席阴谋得逞，而吉安里也倒在了格里格的枪下。

这家伙怎么看也不像英雄

乔治被德夫林蒙席利用了

关键时刻黑手党竟然成为了帮手

尼可被带走作为祭祀仪式的祭品，乔治被格里格用枪托打晕。朦胧间，马克唤醒了乔治。剩下一口气的吉安里交给乔治另一个羊皮手卷，嘱托乔治一定要阻止德夫林蒙席的“死亡天使”仪式。在马克和斯帕拉奇的帮助下，乔治按照第2个羊皮手卷上文字和图画的提示，穿过教堂地下密室的重重机关，找到了正在进行祭祀仪式的德夫林蒙席。此时，藏身于密室之中的安娜重新加入了乔治的阵营。原本安娜确实是按照德夫林蒙席的安排行事。可是“土耳其一夜”之后，德夫林蒙席不再信任安娜，将她软禁起来。如今，安娜决定帮助乔治粉碎德夫林蒙席的阴谋。

仪式已开始，尼可被绑在祭台下，马上就要变成死亡天使。乔治冲过去，挥舞高尔夫球棒击打“死亡天使”，破坏仪式。突然，警探莫鲁特现身，他的枪口指向了乔治。危急时刻，安娜挡在乔治身前，与莫鲁特同时扣动了扳机，双双倒下。祭祀仪式失败了，尼可得救了，人类得救了，而安娜则倒在血泊中。乔治心中有一些话，还没来得及向安娜诉说，也永远没有机会再说了……

攻略流程

一、纽约（New York）

1.纽约律师事务所

办公室——从房间右侧角落拿起高尔夫球棒，用球棒撬开房间左侧储藏室门上的挂锁。

储藏室——推倒文件柜，挡住房门。发现屋顶上有一个开口。爬上文件柜，钻进洞口。

电梯间——使用高尔夫球棒顶住电梯门，让Anna（安娜）帮助George（乔治）打开电梯右侧角落中的铁箅子，拖出空调外机风扇，将风扇推到电梯门下面。拿回高尔夫球棒。

防火梯——顺着屋檐走，爬上防火梯，来到楼顶。

天梯——爬到天体顶上，放下链子。使用高尔夫球杆勾过链子，摆荡到对面的楼顶。转动另一侧天梯开关，让两个天梯合并起来，Anna顺着天梯走过来。

楼道——楼体破裂，断壁残垣。来到房间左侧，跳起来抓住墙上的铁管子。向左摇荡，铁管断裂，掉下去，砸坏了断路器。继续向左走，点击鼠标右键跳下。跳过地面上的裂口，背贴着墙壁走过去，穿过墙壁上裂口，发现一扇被绳索拉住的房门。拿起绑住房门的绳子，关上门，插上

用高尔夫球棒撬开房门

门闩。使用鼠标右键点击房门，选择齿轮图标。George将关闭的门踢倒，正好倒在Anna所在的地面上，让Anna安全通过。来到下一层，发现地面上漏电的电线。找到刚才被砸坏的断路器，让Anna按住断路器开关，以便George能通过漏电的电线。向右走，推开挡住房门的大箱子，打开门，George与Anna会合。

铁卷门——来到铁卷门跟前，让Anna搬动拉杆，George拖起卷门，两人成功逃离。

2.阿方索旅馆

大厅——点击大厅左侧的房门，旅馆老板Alfonso说需要门卡才能进入。与Alfonso交谈，得到旅馆宣传单。使用鼠标右键点击物品栏中的传单，得到旅馆电话号码。走到右侧的休息厅，与Thelwell Minster交谈，发现他将门卡作为书签，并且正在等电话。

卫生间——来到右侧的卫生间，使用PDA拨打旅馆电话号码，请Thelwell Minster接电话。趁Thelwell Minster离开之际，拿到他的门卡。

2楼走廊——来到2楼，在黄色标记跟前拿起一只死甲虫。在左侧走廊，听到左侧第1个房间中传出声响。与“猫王”交谈，查看桌子上的干花，打开走廊尽头的窗户，然后返身下楼。

大厅——与Alfonso交谈后，将死甲虫放到旁边的座钟上，然后告诉Alfonso座钟上发现甲虫。趁他检查座钟时，打开接待室的玻璃窗，拿到打火机。

2楼走廊——来到走廊尽头的窗户前，趁“猫王”转身跳舞时，打开窗户，然后立即来到桌上的干花跟前，使用打火机点燃干花。

203房间——进入浴室，按风扇左侧的按钮，关闭风扇。接着，将绳子放到风扇上，再次开动风扇，风扇报废。

清洁工房间——在203房间的床边拿到带有黑猫标记的钢笔。来到先前发出声响的房间，查看房门右侧的电子锁。将传单和钢笔从门缝底下塞进去，里面人将电子锁的密码写在传单上，又塞了出来。打开电子锁，救出清洁工Juanita。

3.律师事务所

外间屋——与Virgil交谈，他为MP3播放器被抢而心烦。

里间屋——查看房间，从桌子上拿到意大利香烟。

4.阿方索旅馆

与警官O'Halloran交谈，确认暴

徒为Martino黑帮。接着，与Alfonso和Juanita交谈，然后前往Mama Martino's Meat Packing。

5.肉食加工厂

腊肠店——与Chico Garella交谈，用意大利香烟换到Vintage Salami。走出商店，站在商店窗户右侧的木板前，看到Chico进到里间屋抽烟。回到店里，拿起柜台后面的带有血迹的工作服。

工厂大厅——穿上工作服，来到工厂大厅门口，发现卡车里面有一袋冰和一只猪。进入右侧的通道，下台阶，从传送带对面的墙壁上拿到防火布（Fire Proof Blanket）。查看传送带右侧的格子门，听到奇怪的声音，好像有人正在被打。进入格子门右侧的通道。

小房间——打开左侧蓝色的房门，进入小房间，听到乐曲。查看墙壁上的药箱，发现一个电子锁，然后离开房间。

堆货区——从粉碎机左侧拿上钥匙（Machine Safety Keys），来到外面，发现楼顶上的排气孔，乐曲从那里飘出来。使用钥匙启动叉车，将右侧的绿色箱子推倒叉车上，按动叉车开关，升起箱子。爬上去，通过排气孔，看到Fingers与Mr.Spallacci正在谈话。

工厂大厅——返回大厅，来到挂着的猪肉左侧，点击控制面板，挂着的猪肉开始转动。向左走，顶上有绿灯的格子门打开了。

熏烤室——打开左侧的金属门，使用防火布拿起一块燃烧的木炭。

堆货区——将木炭放到排气孔，发现烟量不够。来到工厂大厅门口的卡车上，拿起冰块，在冰块融化之前，放到木炭上。浓烟滚滚，办公室中的坏蛋被熏了出去。

工厂大厅——再次按动控制面板，挂着的猪肉转动，转出刚才被打的家伙。从他身上拿到钥匙卡，来到蓝色房门的房间，打开秘密通道。

密室——打开桌子中间的抽屉，拿上丝绸手帕包着的东西。在物品栏中使用鼠标右键点击丝绸手帕，得到Lucy Chu的照片和丝绸围巾。使用鼠标右键点击金属柜，选择“推”图标，发现轮子生锈。透过打开的玻璃窗向外看，看到下面的粉碎机。

熏烤室——在挂着的肉上使用丝绸围巾，让油脂浸到围巾上。来到叉车处，拿回钥匙，用钥匙启动粉碎机。

密室——在金属柜子上使用油脂浸过的围巾，轮子可转动了。使用鼠标右键点击金属柜子，选择朝着玻璃窗推柜子。柜子掉落到粉碎机中，拿到藏宝图和MP3播放器。

6.律师事务所

查看藏宝图——仔细查看，每段文字和绘画都不要错过。

侵入防火墙——将MP3播放器交给Virgil，得到一个Flash Card，并且学会如何使用PDA侵入数据服务器。按照Virgil的提示，侵入Lobineau's Private Server（如图1、图2），查阅资料，发现藏宝图暗示的古城就是土耳其的伊斯坦布尔。

二、伊斯坦布尔

1.帕夏皇宫旅馆

旅馆大厅——与接待员和服务生交谈，了解Topkapi Palace的情况，然后从饭厅右侧中间的桌子上拿上小刀。

爬到叉车上的箱子顶上

使用PDA侵入网站

地图——查看接待区右侧的旅游地图，地图上显示了Topkapi Palace中的入口、庭院、闺房、泉水、门廊和博物馆的位置。再次与服务生交谈，了解门廊和大门的情况。

托普卡博宫殿——与卫兵交谈，了解到Eamon O'Mara还没有签到，不过要想冒充他，需要他的身份证。

旅馆大厅——返回旅馆，与接待员交谈，打听到托普卡博宫殿发给Eamon的邀请信。直接拿取柜台上的邀请信，被接待员阻止。与Anna交谈，让她找机会偷信。点击电脑旁边的相框，发现接待员挥舞着高尔夫球棒。再次与接待员交谈，George向她展示自己的高尔夫球技艺（用高尔夫球棒点击接待员），Anna趁机拿到了Eamon的邀请信。在物品栏中，使用鼠标右键点击邀请信，得到地图和身份证。使用小刀将George身份证上的照片取下，放到Eamon的身份证上，得到伪造的身份证。

2.托普卡博宫殿

入口——与卫兵交谈，大门前的

卫兵不让George通过。与Anna交谈，让她吸引卫兵的注意，然后轻轻走到被吸引的卫兵后面，发现脚手架。

脚手架——爬到右侧脚手架顶端，等到卫兵开始向左走动，拿起城墙上的手机，查看卫兵的电话号码，然后将手机放回去。接着，来到左侧的脚手架上，使用PDA拨打卫兵的手机。等到左侧巡逻的卫兵转身，快速爬上城墙缺口。

花园——等到卫兵转身，跟着他来到前面墙壁上的拱形开口。爬上拱形开口，面对窗户，发现另一条走廊中一个卫兵带着狼狗正在巡逻。点击前面窗台上的蓝点，发现松动的石膏和碎石。使用小刀拨动石膏，碎石掉落，卫兵和狼狗前去查看。来到卫兵所在的走廊，点击窗台上的茶杯，然后赶快跑回来。卫兵发现茶水没了，端着杯子去倒水，但留下狼狗。在物品栏中，使用小刀切下一片腊肠。来到角落的窗户前，看到一个晾衣绳从第3个窗户中垂落下来。拉起绳子，将腊肠挂到绳子上，引诱狼狗，然后进入花园，穿过打开的拱道。

博物馆——下楼梯，使用PDA侵入Topkapi Security Management（如图3、图4）。选择“System”和“Laser in test mode for 1 hour”，博物馆中的电子门全部打开。

红外光束——来到电脑对面的门前，查看右侧关于红外线警报系统的标记。进入房间，使用鼠标右键点击房门右侧的金属箱子，打开通风系统的门。将旅馆宣传单放进入，关闭通风孔，使用打火机点燃传单，房间内将充满烟雾，红色的

激光束清晰可见。

拉杆——来到房间另一端，查看左侧的房门，发现Anna等在门外。扳动左侧的拉杆，放下栅栏。从左到右，先后扳动1、2、4拉杆，将房门打开，让Anna进来。接着，来到对面的房门前，George和Anna同时按动雕像，打开房门。

喷泉——向右走，扳动开关，将喷泉中的水放干。庭院中的卫兵重新开启喷泉。再次来到控制面板跟前，使用曲别针，让电线短路。趁卫兵们检查线路，George和Anna合力推开喷泉中央的雕像，露出洞口。

3.地下陵墓

水管——从最右侧的红色拉杆开始，先后让4个拉杆分别向左、向下、向下，向左，然后转动红色阀门，关闭水流。查看左侧的压力表，注意水压非常高。接着，转动水管上的最后一个阀门，水流喷射，冲开了墙壁上浅色的石块。

通道——从墙壁上的洞口钻过去，爬下高台，发现地面中央白色的图画——两个骑士同乘于一匹马上。让Anna按动房门右侧的按钮（在物品栏选择Anna图标，点击在按钮上），在Anna按动按钮之前，George站在房间中央的图画上，打开房门。

骑士房间——来到圆形房间，向左走，看到拿着盾牌的骑士雕像。点击罗马数字，让图标分别显示为月亮（moon）、十字（cross）、星星（star）、月亮（moon），打开右侧入口。来到第2个骑士雕像跟前，让上层圆形中的蓝色在上，红色在下；下层圆形中的蓝色在左，红色在下。接着，在第3个骑士跟前，转动滚轮，让左上方显示为蓝色背景衬托3个黄色鸢尾花形纹章，左下方显示为白色背景衬托2个蓝色狮子，右上方显示为黄色背景衬托2个红色狮子，右下方显示为红色背景衬托一个白色鸢尾花形纹章。随即，听到一声响动，出现两个凹壁。让Anna站到一个凹壁中，George站到另一个凹壁中。地面下降，来到下面的房间。

藏宝屋——地面是一张大地图，架子上放着死亡天使。不要直接拿天使，否则死亡。按照Acre、London、Paris、Cyprus的顺序依次踩地图上的4个地点，拿起天使，然后转动架子，让箭头先后指向Constantinople、Rome、Alexandria，每指向一个地点，按

利用球杆打开房门

葡萄酒倒入了揉面机

一次箭头，打开藏宝屋中的另一扇房门。

4.托普卡博宫殿

牢房——查看潮湿的墙壁，发现松动的石头。一只老鼠钻入老鼠洞。查看老鼠洞，得到支架。用支架撬开松动时，露出洞口。神甫和修女离开之后，使用鼠标右键点击布袋，得到布料、彩色玻璃球和绳子。先将玻璃球顺着排水沟丢到牢房外面，然后爬

过洞口，来到下一间牢房。点击牢房门，召唤卫兵。卫兵踩到玻璃球上，被摔晕。从卫兵身上拿到钥匙，打开牢房门，然后用绳子将卫兵捆好。

通道——上楼，使用鼠标右键点击机械鼠，得到Mouse Key和Mouse。用会说话的玩具吸引狼狗的注意力，拿到桌上牛肉罐头。使用Mouse Key打开罐头，将肉放到狗碗中，然后爬上右侧的楼梯。

博物馆——回到博物馆的电脑前，点击电脑，发现服务器加强了防火墙，无法侵入。返身上楼，准备从阳台爬出去，但很容易被卫兵发现。来到红外警报系统的格子门前，使用耗子吸引卫兵的注意，然后快速跑到阳台，顺着栏杆和藤蔓爬上去，来到楼顶。

楼顶——向左走，点击前面的墙壁，看到有松动的石头。在松动的石头上使用会说话的玩具（Squeaky Toy），然后顺着圆形屋顶的右侧向前走，避开查看玩具的卫兵，找到远处的修女。

5.帕夏皇宫旅馆

接待区——与接待员谈及Eamon，得到505房间的钥匙。

304房间——从窗台向右走，跳落到4层的阳台上，继续向右走，爬过栏杆，跳到3层的阳台上。向左走，避开房中的警察（从窗下摆荡过去），钻入304房间的窗户。拿起地上的项链（Rosary），仔细查看，发现Memento Mori字样。进入浴室，从垃圾桶拿到信用卡收据。使用PDA

侵入Credit RUs服务器（如图5、图6），找到Anna的住址。

三、罗马

1.公寓

公寓外面——来到公寓，推门，发现需要钥匙。与Brother Mark交谈，了解到他是Lucy Chu的粉丝。查看旁边的黄色轿车，然后与坐在台阶上的Archie交谈。推动公寓大门左侧的花盆，遭到Mark的阻止。让Nico与Mark交谈，趁机拿走Archie的发霉面包。将面包屑撒到黄色轿车上，引来鸽子，Mark急忙驱赶鸽子。再次推开花盆，拿到公寓钥匙。

安娜的房间——进入公寓，来到走廊尽头的阳台上，看到对面的阳台上站着一个修女。向右走，抓住电线摆荡到对面的公寓楼上。注意避开阳台上的修女，等到她转身进房间，快速翻过栏杆，向右走，然后再次横穿大街，来到Anna的阳台上。从窗户看进去，使用高尔夫球棒打开阳台门，接着打开房门，让Nico进来。查看房间，发现Anna的照片、Cipro Musei Vaticani的地铁票和Phoenix AZ的飞机票存根。从房间出来，遇到Mark，他有一个Anna的包裹，但无法得到。

2.圣饼加工厂

门口——先按响门铃，与Sister Serena交谈，然后来到左侧窗户跟前，与Sister Angelica交谈。接着，查看对面交谈门口的金色标牌，与卫兵对话，然后再次与Sister Angelica和Sister Serena交谈。

公寓——返回公寓，使用PDA侵入Vatican Server（如图7）。

门口——藏在Sister Angelica的窗户旁边，拨打工厂的电话号码，请Sister Angelica接电话。趁她离开之际，偷看桌上的日程表，然后假扮食品卫生检查员Henry Steiner进入工厂。

车间——来到圣饼包装区域（在Sister Angelica房间的对面），点击左侧架子上突出的盒子，Sister Serena说里面装着以备不时之需的葡萄酒和圣饼。推倒墙边浅颜色的盒子，趁Sister Serena搬动盒子时，将发霉的面包放到桌上打开的盒子中。接着，责骂Sister Serena，让她查看发霉的面包，然后使用小刀打开突出的盒子，拿到葡萄酒。顺着梯子爬上2楼，将葡萄酒倒入揉面机里，借着Sister Serena和Sister Angelica慌乱不知所措，从Sister Angelica房间对面的通道溜入教堂。

3.教堂

庭院——上台阶，爬上庭院角落

的箱子。向左摆荡，爬过缺口，看到教堂的花园。

花园——注意花园中3个修道士的行动规律。先来到左上方植物架子的左侧，等待时机，然后跑到右上方的植物架子跟前。将发霉的面包放到植物架子上，快速返回左上方的植物架子前。吃食的鸟吸引了中间通道上修道士的注意力，George趁机穿过去，进入办公楼。

注意画框左下角和右下角的沙漏

不要小看女人，身手也不错

办公室——进入办公楼，发现地面上有一个巨大的活板门。上楼，进入Monsignor Devlin的办公室，查看壁画，从桌子的抽屉中发现写有Anna名字的蓝色日志。

4.公寓

马克的房间——与Mark交谈，给他看Father Gregor的名片，得到Anna的包裹。

安娜的房间——在物品栏，使用鼠标右键点击包裹，得到一张DVD光盘。将DVD光盘放入桌子上的笔记本电脑，观看光盘中的内容。

马克的房间——再次与Mark交谈，给他看带有黑猫标记的钢笔，了解到Black Cat Club的地址。

5.黑猫俱乐部

入口——与Black Cat Club的门卫交谈，发现需要会员卡才能进入。

马克的房间——与Mark交谈，向他借俱乐部会员卡，没有成功。来到走廊，在Lucy Chu的照片上使用钢笔，伪造她的签名照片。再次与Mark交谈，用伪造的Lucy Chu的签名照片换到会员卡。

更衣室——进入俱乐部，来到左侧的更衣室，发现17号柜子是打开的。来到右边的洗浴室，偷拿毛巾，被洗澡的家伙发现。回到更衣室，查看拐角墙边的绘画，移开绘画左侧的花盆，搬动阀门，放出热水。再次来到充满蒸汽的洗浴室，偷偷拿到毛巾。

桑拿室——沿着走廊向前走，进入右侧的桑拿室，与Duane交谈之后，被Spallacci抓住。

关押室——触摸左侧墙壁下方的插头，粉红色的兔子弄下来一个铁钩。与铁箱子中的人对话，点击两次悬挂的皮带，然后用铁钩弄到桌上的油瓶。再次触摸插头，多米诺骨牌效应之后，George脱困。拉开窗帘，看到Spallacci正在与Cardinal Gianelli交谈。搬动窗户左侧的按钮，打开房门。

桑拿室——先返回更衣室拿上自己的东西，然后来到桑拿室，与井盖下的Duane交谈。将项链与曲别针拴在一起，放到井盖下面，得到俱乐部洗衣房的钥匙。

洗衣房——使用钥匙打开房门，然后离开俱乐部。

6.公寓

安娜的房间——使用PDA，侵入US Military Database（如图8）。与Mark交谈，拿到粉红色绝缘手套。查看炸弹，将曲别针放到底端的蓝色电线上，选择“Live Trigger Wire”，然后使用小刀割断顶端的蓝色电线。

四、菲尼克斯

1.研究基地

入口——从吉普车中拿到摇杆，用摇杆撬开大门。

基地外面——来到右侧屋后，先将垃圾箱旁边的两个箱子推开，然后搬动垃圾箱上的拉杆，将垃圾箱推到平台的缺口下。爬上垃圾箱，穿过缺口，一直跑到房顶。观看对面墙壁上的防火梯以及旁边的开关。从地上捡起石块，转动房顶的天线作为弹弓，弹射石块，击中防火梯开关，放下梯子。从房顶下来，顺着梯子爬到对面的楼顶。查看楼顶的裂缝，将箱子推下去，发现裂缝很深。推动旁边的水泥管，让它搭到裂缝上，然后顺着管子爬到地面。来到下一个裂缝跟前，

将石块丢下去，裂缝不深，可直接爬下去。

办公室——查看桌上和墙上的照片以及房间另一侧的电脑，使用PDA，侵入c.jenkins_office1（如图9）。查看从Secretary's PC中恢复的文件，记下左侧桌子上结婚照片上的日期12-08-91。点击门边的电子锁，选择密码91-08-12，打开房门。

通道——走上斜坡，跳过裂缝，落到地面上。查看左侧大坑旁边的纸片，不慎掉落下去。

厨房——从电梯间出来，进入厨房，拿起水槽上面的钩子，然后推动桌子，从柜子顶上拿到口香糖。

更衣室——进入更衣室，门被锁

上。使用摇杆打开左数第6个柜子，拿到机油。接着，使用PDA，侵入admin.pc_office7（如图10），打开房间的电子锁。

电梯间——来到下一层，进入右侧的房间，房门又被锁上。推动房门，被暴徒抓住。幸亏Maynard赶到，救下了Nico。

控制间——与Maynard交谈，爬上右侧的柜子，来到破裂的屋顶。将机油倒在滑轮的链子上，使用控制面板，让滑轮移动到洞口上方。接着，用钩子将保险箱和滑轮勾在一起，使用控制面板，将保险箱吊上去。向右走，找到控制台，发现无法使用。与Maynard交谈，用口香糖将控制台的电线粘起来。可是，控制台还是无法使用。再次与Maynard交谈，他将控制台修好。按照以下顺序进行操作，左、左、下、右、右、上、左、下、左、左、上、上、上、上、上，然后让Maynard帮忙，合力将保险箱推入离心机。拿到Maynard's Keys和Plastic Folder之后，发现暴徒封锁的出口。

电梯间——使用Maynard's Keys打开对面的房门，向下走，发现一个暴徒看守着电梯间。将机油涂到门边的门环上，按动左侧的开关，将楼道中的灯关上。接着，扳动门环，关闭房门，暴徒过来查看，滑倒摔晕。快速进入右侧第2个房间，使用Maynard's Keys锁上房门，然后乘坐电梯，安全离开基地。

五、罗马

1.圣饼加工厂

门口——与Archie交谈，了解到教堂中有一个秘密隐藏处。查看教堂正门左侧的垃圾桶，拿到Krueg Champagne。再次与Archie交谈，用半瓶香槟换到半瓶酒精。将酒精倒入垃圾桶，用打火机点燃。趁着卫兵查看垃圾桶，溜入工厂。

车间——进入传送带对面的房间，Nico将Sister Angelica带出去交谈，George发现两个大罐子之间的金粉，了解到修女们为教皇特制圣饼。

2.教堂

花园——跟随着Cardinal Gianelli进入教堂花园，仔细观察3个修道士的行动路线。顺着中间小路向前走，躲在树篱和植物架子的阴影中，最好藏在左侧树篱的阴影里。避开小路上的2个修道士，跑到左上方的黑暗角落中，等到修道士走开，快速进入办公楼。

办公室——来到2楼，查看左侧的办公室，走进房间。剧情之后，查看第2张羊皮手卷，然后仔细观察下一个房间中壁画。

地下通道——让Mark帮忙打开活板门，下楼梯，把左右两个天使雕像下的沙漏调整为楼上壁画中的样子（对从左到右的4个沙漏分别按右右、右右、左、左），接着按左边天使的头，再按右边天使的头，然后让Mark按住右边天使的头，进入墓穴。

地下陵墓——来到通道尽头，使用防火布取出灯座中的灯泡。走到拐角处，用小刀打开接线盒，带上绝缘手套，松动电线。接着，将C4炸药放到灯座上，带上绝缘手套，连接电线，石门被炸开。

地下通道——查看墙壁上和柱子上的文字，进入左侧通道，观察墙壁上可移动的圆形石板。按照从左到右的顺序，将第1个石板上的十字顶端指向右上方，第2个石板上的十字顶端指向左下方，第3个石板上的十字顶端指向右下方，打开房门。来到石板路跟前，按照以下路线走过去。

尼可即将成为死亡天使

15（结束）
Hospitaller
↑
12 → 13 → 14
Templar Turk Mamluk
↑
11
Hospitaller
↑
10 ← 9 ← 8
Mamluk Tur Hospitaller
↑
7 ← 6
Templar Hospitaller
↑
5 →
Templar
↑
2 → 3 → 4
Hospitaller Assassin Mamluk
↑
1（开始）
Hospitaller

George落入陷阱之后，让Anna按照匕首（Assassin）、满月（Turk）、狮子（Mamluk）、十字（Templar）的顺序扳动拉杆，快速救出Goerge。在下一个房间，将地图放到雕像手上，使用打火机点燃，打开房门。

密室——Anna触发毒气之后，查看架子底端，发现Memento ori字样。将项链放上去，打开另一侧的房门。

祭祀房间——挥动高尔夫球棒击毁两个死亡天使雕像，中止祭祀，观看结局动画。

安娜殒命

■双周回眸

事件：千橡互动进军网络游戏业

据悉，千橡互动集团（旗下有猫扑网）已经签约网络游戏《战国 II Online》（又名《大话战国》），正式进军网络游戏市场，签约金额不低于500万人民币。《战国 II Online》由《大话西游 Online》的制作人梁宇翀负责开发。梁宇翀在离开网易后创办了广州数码科技有限公司，首个作品就是《战国 II Online》。目前，这款以武侠世界为背景的Q版即时制网络游戏正在进行内部测试。

2D、Q版，可有“大话”遗风？

小虾：千橡互动在年末杀入网络游戏领域或许是本年度的一件大事。本就群雄割据的网游市场因为它的加入或许会增加更多的变数，同时也将使Q版游戏之间的厮杀变得异常惨烈。当然最有趣的是，如今每个被关注的Q版游戏背后都活跃着不同数目的网易旧部。

图片：体验《旺角》

10月19日，由游戏学院糖果工作室开发的休闲网络游戏《旺角》举行了一个小型媒体见面会。会上，游戏学院副总裁、《旺角》的游戏制作人宋健向在座媒体详细介绍了游戏开发的情况并现场演示了游戏。《旺角》的游戏风格类似《块魂》，需要玩家控制角色粘起场景中的各种物体，游戏模式有单人对抗、合作以及夺旗竞赛等。这款游戏被开发者称为“国内首款有氧3D网游”，因为游戏可以运用摄像头来捕捉玩家动作控制角色，同时实现健身的目的。在现场演示后，开发者和在座媒体进行了热烈的讨论。据悉，游戏在进行一些改进之后将于近期开始内测。

看谁粘得快粘得多

宋健在介绍和演示游戏

小虾：其实我认为目前最值得改进的还是视角问题，当你滚起一个超大的“雪球”后，镜头的颠簸感会显得更强烈。

创意：网游编辑器

Nevrax近日宣布，其开发的科幻网游《瑞泽姆传奇》已经发布了首部资料片《瑞泽姆之环》，资料片将免费向所有游戏玩家开放。除了游戏内容的更新外，资料片最不可思议的举动是为玩家提供了全套自定义工具。资料片中将允许玩家在游戏中创造自定义事件和景观、自行设计探险旅程和地图等，这是MMORPG第一次为玩家提供如此功能强大的编辑工具。

我们该如何创造自己的网游？

小虾：一般来说，只有出色的单机RPG会向玩家开放编辑工具，而网络游戏推出编辑工具虽然也颇有新意，但在细节的实施中仍旧有大量的问题。

声音：“我被男员工打倒在地”

“通缉令”事件刚刚过去，游戏米果又爆出“高跟鞋”事件。10月8日，游戏米果程序员金朋（化名）声称自己因故与该公司高层发生争吵后，被副总经理王淑琴用高跟鞋打伤。在随后展示给媒体的照片中，金朋的头部鲜血淋漓，显得十分恐怖。随后，王淑琴致信上海某媒体，称自己首先被金朋掀翻在地进行殴打，无奈才随手拾起高跟鞋反击。总之，在此事件里当事双方对事发时的描述完全不同。据报道，目前警方已经介入此事。

新作：《无限江湖》

手机网络游戏开发商道隆科技近日宣布，将于年内推出一款手机网游新作《无限江湖》。由道隆科技开发的《无限乾坤》作为手机平台上人气颇高的网络游戏已经发布近两年时间，其游戏性和服务初步得到了玩家的认可。而《无限江湖》作为《无限乾坤》的姐妹篇，将继续讲述一段武侠世界的传奇。它同样是一款基于手机WAP平台的网络游戏，与《无限乾坤》相同，该游戏以中国传统武侠文化为背景，将真实的历史地理融入古代江湖恩怨之中。不过故事发生的时代背景却变成了明朝，因此会有更多新的江湖门派出现。而且随着《无限乾坤》中各大“政权”之间矛盾的加深，《无限江湖》将展现出更多江湖门派纷争的故事，斗争的矛头和焦点也从国家演变成正邪力量的较量。玩家目前可以通过PC或手机登录《无限乾坤》官方网站获取相关信息。

《无限江湖》登录界面

■快评

FIFA的第二次入侵?

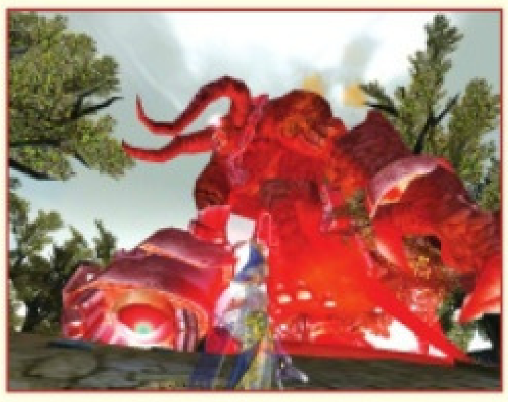
■北京 ACM

怎么看，FIFA Online都有FIFA单机版的影子，这是亲和力，也是令人担心之处

大概从今年年初开始，我们在媒体上看到的足球题材网络游戏渐渐多了起来。根据笔者的不完全统计，目前正在开发和即将运营的类似游戏起码也有10款了。这些游戏以休闲风格居多，就像《街头篮球》一样，多以真实游戏结合技能的购买和使用为特色，显然这类游戏并不足以吸引所有喜欢篮球或足球的潜在用户群。所以，当传说中的FIFA Online即将进入中国时，那些忠实的FIFA游戏Fans一定会由衷地兴奋起来。

其实说起足球游戏，拟真性一直是个很大的问题。目前类似《街头篮球》的足球游戏如此之多，一方面是因为这些免费运营的游戏要考虑依靠道具营收的问题，一方面也巧妙地回避了拟真的问题。而且最大的不同是，这些游戏中你扮演的是一名玩游戏的玩家，而不是像传统的足球游戏那样扮演一整支球队。反过来，虽然FIFA Online是由韩国公司开发的，但由于它基本上是在FIFA06的基础上进行改进并强化了网络功能，因此它的引进必然是所有游戏厂商所觊觎的。早先传出了中视网元和天悦网络都对FIFA Online感兴趣的消息，而目前的传闻似乎对天悦网络更为有利，因为EA在网络游戏方面已经开始了和他们的合作。那么，是不是只要签下了FIFA Online就黄金万两了呢？也许情况并非如此乐观，首当其冲的问题就是网络环境。此前，FIFA和实况系列的单机版对网络的支持都有所欠缺，对足球这样一种强烈要求时机和判断的游戏来说，网络延迟是非常致命的，这也是为什么大家联机踢实况时要上下半场交替作主机的原因。即使是专门设计的网络游戏，其所能适应的网络环境大概也只是韩国的网络环境而已。而比起网络问题，玩家的心态则更为微妙。在实况系列的名气和玩家群体逐渐超越了FIFA系列时，一款FIFA网游的来临到底能否为近来人气不佳的FIFA系列“壮胆”呢？我们将拭目以待。**（本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关）**

■网游事件簿



●10月21日，**《蒸汽幻想》**1区2服的公会“绝对势力”击杀了目前游戏最强的Boss——位于“勇气的深渊”的巨型Boss“古代克罗纳斯”，这也是游戏更新到“沸点”版本后国服首次推倒这个恐怖魔王。

●**《完美世界》**于10月25日开放西北电信新服“千秋”，同时还开放华北网通“烽火”服务器为新手免费服。这是10月18日《完美世界二章——双城争霸》更新以来开放的首个新手免费服，此前完美时空已经开放了游戏的第一个免费服——华东电信的“洞天”服务器。

●10月25日，**《龙与地下城Online》**推出了M2.2版《围攻风暴湾》。这个新版本的重点是5个8～12级的高等级副本的推出。它们分别是矿坑（挑战等级7级）、古代信徒（挑战等级8级）、监守圣堂（挑战等级9级）、诸神遗物（挑战等级12级）以及入侵者（挑战等级12级）。

北美最受欢迎网游排行榜

1	激战
2	星战前夜
3	卡米洛特的黑暗时代
4	无尽的任务
5	瑞泽姆传奇
6	激战——派系
7	恶棍都市

资料来源：MMORPG.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	激战二部曲——盟与敌
2	搞鬼Online
3	天使之恋Online
4	墨香
5	卡巴拉岛
6	劲舞团
7	三小侠

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

韩国网络游戏排行榜

1	跑跑卡丁车
2	冒险岛
3	街头篮球
4	洛奇
5	热血江湖
6	Rohan
7	地下城与勇士
8	鬼魂
9	魔兽世界
10	天堂

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

云网销售风云榜

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	光宇一卡通按元充值
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	魔兽世界游戏卡
5	91充值卡
6	天堂一卡通（天堂II）
7	悠游一卡通（三国群英传）
8	世模一卡通直充（丝路传说）
9	征途游戏卡
10	搜狐游戏卡（刀剑Online）

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

乱世求存

《星战前夜》国服众生相

■北京 阿拉罕雄狮

从7月下旬进入《星战前夜》（以下称为EVE）建立第一个账号以来，我在《星战前夜》中已经度过了近4个月的时光。这期间我见过各种各样的人，自由矿工、赏金猎人、运输商、自由冒险家以及海盗。有的人是只有5个人的小军团团长，也有人参加的是平均在线人数50人以上的大联盟所属的正规军团；有的人从进游戏的那天开始被人爆船、爆蛋就是常事，也有人自称游戏的乐趣就是偷袭落单的商人和参加收割队；有的人是“朝秦暮楚”“三姓家奴”的活范例，却并非出于本意；也有人所属的军团一夜易帜，自己夹在昔日好友间难以自处；有的人看到自己的联盟一夜解体，战友反目，黯然退出游戏删号不玩；也有人在自己的军团与宿敌合并后仍不肯放下旧恨，在联盟内大打出手而导致盟友间战火四起。短短的EVE生活让我看到了无法在现实中出现的“乱世”，不论你对EVE熟悉或不熟悉，都且随我的回忆去结识4位EVE的乱世中人吧……

星海间的自由人

由于进入游戏较晚，A君没能赶上开服之初的商潮，只能老老实实地依靠做任务进行原始积累。不过那时和他类似的自由人玩家还有很多，而且新手自由人的活动范围主要在帝国区，所以尽管他没有投靠军团的意思，却也还混得下去。帝国区的生活并不宽裕，初级任务报酬低，海盗也不值钱，因此一般玩家在稍微有些积蓄后都会换上巡洋舰前往0.3安全度以下的星系打海盗赚钱。他选择的起始势力是艾玛帝国，所以最初发展方向是卡尼迪星系。众所周知，卡尼迪星系以南就是泛银河商业共同体（PIBC）联盟的领土，但当时PIBC的实力在当时还比不上如日中天的大联盟“东部经济共同体（EEC，简称东共）”，对选择以自由人身份进行游戏的艾玛族玩家来说，卡尼迪是一个还算过得去的过渡地带。但随着联盟战争的爆发，我也开始在和他的聊天中清楚地感觉到，作为一名自由人，他已经生存得越来越艰难了。

回忆和他交流的那个时期，正是PIBC和巴贝尔联盟（BBE）之间频繁冲突的时期。尽管在整体上PIBC占据了上风，但BBE的猎杀小队仍时常窜入卡尼迪和PIBC的领土进行收割。对自由玩家A君来说，这种大联盟间的厮杀足以对他的游戏经历造成毁灭性打击。因为无论是PIBC还是BBE，对待非本盟玩家的态度都是首先将其视为假想敌。在BBE和PIBC的收割与反收割战中，他几乎每周都会遭遇几次收割，爆船、爆蛋更是不计其数。如今他已经渐渐对这种游戏经历产生了厌倦，并在“随便找个联盟投靠”和“删号不玩”间犹豫不定。

网络游戏的特点决定了星海中的自由人注定命运多舛

夹缝求存的LU军团玩家

B君是个上班族，而且之前曾玩过EVE欧服，多少也算有些经验。国服开服后，他和几个朋友、同事相约进入游戏，并组织了一个小军团。因为都是熟人，军团内部的结构和组织都很松散，大家最多一起打打怪、互相帮忙造点东西运运货，并没有具体规定科研、生产、战斗等职务的人选。事实上据我所知，大部分在线少于10人的军团都是这种结构。因为缺乏人手，他们的军团中大部分成员从没想过能在0.0星系内建立自己军团的POS或获得领地，但B君还是咬牙在0.2安全度的一个星系里建立了自己的POS。为了维持空间站的运作，大部分时间里B君都会拉上在线的朋友们一起组队，前往0.0星系杀海盗赚钱或采矿，以维持这个POS的运作。尽管如此，他的信箱里仍时常出现POS所存资源告罄的报警邮件。

现在B君最烦恼的就是大联盟势力的扩张。对从开服就开始进行游戏的他来说，寻找一个有力的大军团加盟并不是一件很困难的事，但希望享受轻松游

游戏的乐趣有时就是弱肉强食，想在游戏里轻松享受就要多一点平常心

戏生活的B君却更喜欢和朋友在军团频道里聊天的时光。因此在频繁遇到堵门的大联盟收割小队后，他已经习惯在自己的飞船上安装跃迁稳定器，而且常常寻找新Farm地点并制作全程0跳点，以备不时之需。不过即使如此，在如今北盟等大联盟纷纷取消自由0.0星域后，他也开始感到军团生存压力的增大。“也许不久以后就真的必须找个大军团加入了。”他以这个结论为我们最后一次聊天划上了句号。

不敢信任陌生人的会长

C君是B君的朋友，也是他们的军团会长和首席苦力。与一般会员相比，C君在军团中无法获得什么特别待遇，反而必须付出许多辛劳。比如在新Farm地点锚固巨型集装箱，向资源耗尽的B君的POS运送重水或购买蓝图和冲生产类技能、协调会内关系等。不过C君本人对此倒有自己的看法：“反正平时也是这么玩的，重点是跟谁玩，不是怎么玩。”不过尽管在游戏中熟人很多，在军团规模方面，C君和所有会员的看法是一致的：非现实朋友不加。谈到这一点，C君向我提到了他之前的一些经历。

结盟还是背叛，一切皆有可能

EVE国服历史上不能不提的一件大事是北盟的分裂。即使是现在看来，这起事件也实在有太多不明朗的因素。8月初，北帝总盟内乱，旗下的浩劫舰队、幽灵舰队和飓风舰队集体宣布退出北帝，浩劫舰队更是在不久之后向北帝宣战。在事件的发展过程中，无论是浩劫等三舰队宣布脱离北帝后其他军团的态度，还是北帝上层和浩劫在TeamSpeak语音聊天谈判时的表现，都使得这起事件看起来扑朔迷离，极不自然。这起事件的结果也很值得人回味，浩劫脱离北帝后曾宣布加入北盟的主力军团神话，但神话旋即否认，最终浩劫宣布独立建军，成立浩劫军团，并在后来返回东共。在之后北盟、PIBC和东共、巴贝尔联盟之间的冲突中，这支军团也扮演了重要角色。C君在旁观中数次看到熟悉的朋友在几个军团间换来换去，跳槽如吃饭，感慨之余也对游戏中的人性大感失望。所以直至现在军团规模无法扩大，不断受到大联盟打压，他也丝毫不觉得后悔。“与其替不认识的人打工，我宁可为朋友帮忙而吃点亏。”

大军团也有难念的经

D君刚开始玩EVE时也曾加入过几个小军团，但在看到大军团的规模扩张所带来的后期利益后，他毫不犹豫地加入了当时实力鼎盛的东共。不料刚加入不久，就碰上了浩劫舰队出走、北帝分裂事件，其后几经沉浮，也曾改换门庭，但最后还是回到了东共。如今他的游戏内容就是按期缴纳会费，时常参加军团组织的收割队以及及时应招上线参加军团乃至联盟之间的大战。而且因为军团POS位于0.0深处，无论采矿还是Farm都很方便。公会的动员体制也很完善，平时可以低价向公会购买各类舰只，免费提供各类基础装备，战时则下发战斗用舰，出公会勤务战损报销。和小军团比起来，这种待遇实在是一个天上一个地下了。

不过家家有本难念的经。作为东共联盟成员，D君每次前往帝国区都要提心吊胆，唯恐被宣战敌方的北盟和PIBC成员收割，在飞船上装满纳米纤维结构和跃迁稳定器不说，飞行也全部是走0跳点，宁可为此多花些精力。而在联盟领土内，D君也只能在自己的军团领土内Farm采矿，以免被联盟指责或直接轰爆。更让他头痛的是，因为东共和巴贝尔联盟的联军在和PIBC和北盟的联军对抗中一直处于下风，导致东共联盟内部士气低落。现在D君已经在私下向我抱怨“早知道当初就去北盟或PIBC了”。不过我问他：“现在去难道就有什么问题吗？”他的回答是：“已经犯了组织错误，站错了队，估计没法过去了，就算真过去了也没法被信任，还不如留下。”从目前两大势力对峙的局势看，他的苦恼大概还要持续好一阵子吧。

这些人都是EVE乱世中的芸芸众生。现在，他们以及无数和他们一样的玩家们正在战火燃遍七大联盟的这个星河中继续着他们的不可预知的命运。这里延续着EVE中所特有的联合与背叛，这些残酷的故事积累在一起，就成为了历史。P

战斗，这就是星战的主题

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

征服克尔苏加德
纳克萨玛斯冰霜飞龙区攻略

■北京 风琳

经过长达数月的征程，我们终于来到了克尔苏加德的大门前，肆虐的亡灵大军在东部王国只剩下这位指挥官了。咬紧牙关，最终的胜利就在我们面前。

瘟疫使者诺斯

Boss技能：

1.寒霜光环：覆盖全部地图，每两秒造成600点的冰霜伤害。光环在激活萨菲隆后一直存在，但如果玩家的冰抗超过300点，可将光环的伤害效果降到200点以下。

2.碾压重击：造成2500～4000点的物理伤害，同时会使用顺势劈、龙尾扫击等龙族通用技能。

3.诅咒：每隔30秒发动，随机对7个目标施加诅咒，造成每两秒2000点的持续伤害，并为Boss自身恢复4000点左右的HP。战斗中一般要安排7个以上的治疗者负责接诅咒。

萨菲隆简易站位图

4.暴风雪：萨菲隆会在地面上同时下两波暴风雪，造成减速效果和4000点左右的冰霜伤害，同时有延展性，会不断增大伤害面积。

5.起飞：战斗开始后35秒萨菲隆会起飞，起飞10秒后向地面喷吐5支冰箭，目标随机。被击中者会受到一个3000点左右的冰系伤害（其周围10码内玩家会受到3000点的溅射伤害），同时被“冰箱”困住且无法被治疗（在最新的1.12版中，冰箱中的玩家不会受到光环影响）。

6.深呼吸：在萨菲隆发射完冰箭后，会出现“萨菲隆深深地吸了一口气”的提示，同时一颗硕大的冰弹缓缓落下。接触地面后，对100码范围内所有玩家造成7万～12万点的冰系伤害，且不可抵抗。此时要特别注意的是，冰箱中的玩家是无敌的，同时冰箱也能阻挡深呼吸攻击。所以当深呼吸发生时，所有玩家应马上躲到冰箱后（萨菲隆落地到下一次起飞的间隔为70秒）。

战术安排：因为暴风雪恐怖的杀伤力和影响范围，所以战斗中的站位相当重要，这里建议采取左右站位：团队中的8个小队分列萨菲隆两侧，Boss被完全激活后，战士和近战职业马上进入萨菲隆身下，尽量把暴风雪的攻击范围集中在此处，同时注意躲避。萨菲隆对团队影响最大的是它的冰霜光环和深呼吸。冰霜光环的持续伤害能力往往被玩家忽略，但它其实是造成团队整体生命受损的主要原因。由于长期的持续伤害将极大减少治疗团队的魔法值，因此要求所有玩家都能在满Buff的情况下保持300点以上的冰抗，否则战斗将极为艰难。深呼吸在发动前会有预警（大约有五六秒的准备时间），但难度是冰箱的位置随机出现，5个冰箱都出现在地图的一侧也有可能。这就要求另一侧的玩家提前跑位，且不能有一丝犹豫。

攻略流程：萨菲隆是个无需开怪的Boss。进入大厅后会有一段萨菲隆合体的动画，此时团队按照计划安排跑位：1～4组去左侧，5～8组去右侧，MT和近战职业马上进入萨菲隆身下。此时，MT要注意控制龙头的方向并躲避击飞。35秒后萨菲隆将第一次起飞，玩家要马上在原位置分散开来（保持10码以上的间隔）避免受到冰箭的溅射，但总体上要维持在一个比较小的范围，否则很难躲避其后的深呼吸。当屏幕提示深呼吸即将发动时，距离冰箱较远的玩家要马上跑到冰箱背向萨菲隆的一面躲避，较近的玩家可在冰弹出现之后再躲避，总之一定不能因为深呼吸而造成战斗减员。萨菲隆升空后仇恨将被保留，所以在其落地时MT要马上跑到最初的攻击位置继续拉仇恨，其他玩家也要立刻回到最初的战斗位置，等待萨菲隆再次起飞。

注意：这完全是一个考验全团冰抗的过程，MT至少要有4件以上的T3套装。同时所有治疗者都要注意给MT治疗，而类似于生命宝石这样的饰品也是每名战士必须装备的。

克尔苏加德

作为阿尔萨斯的副官，《魔兽争霸III》中的巫妖克尔苏加德是《魔兽世界》正式运营以来第一位英雄级的Boss。击杀他的战斗是极为艰难和漫长的，如同所有Raid的最终Boss，战斗也被分为3个阶段：

克尔苏加德即将倒地

第一阶段：克尔苏加德本人将不会参加战斗，但他四周的传送门将不断刷新各种怪物，它们有：

冰冻废土的士兵：2000点左右HP的骷髅，会自爆，造成2000点左右的暗影伤害，需瞬间秒杀。

势不可挡的憎恶：拥有强大的近战攻击力和HP，有降低治疗效果10%的重伤技能，需要3个战士Tank。

织魂者：女妖，靠近玩家时会造成5000点左右的暗影伤害，且有击退效果，需要注意风筝和秒杀。

攻略：第一阶段将持续5分钟，持续到4分30秒时怪物会加快刷新，之后进入第二阶段。在第一阶段，需要分别安排一名法师守住每个传送门里出来的骷髅，如果出现女妖，则所有远程职业集中秒杀女妖。任何被骷髅盯上的玩家都要马上离开团队，并引开骷髅等待其他职业解围。对于憎恶，需要3名战士制造一条仇恨链，根据各自的重伤Debuff的情况频繁转换Tank职责，同时与所有近战职业配合迅速消灭憎恶。这里的目标就是尽量缩短怪物的存在时间，整个团队集中在中心区域战斗。其实第一阶段考验就是团队的DPS能力，如果团队中的法师、猎人、盗贼能打，那么将很容易通过。

第二阶段：战斗开始5分钟后克尔苏加德将被唤醒，并加入战斗。此时所有传送门停止传送怪物，但原有怪物不会消失。这里要注意的是这位巫妖强大的魔法技能：

群体寒冰箭：15秒冷却，对整个团队施放，造成3000点左右的冰霜伤害，但容易被高冰抗抵抗。

寒冰箭：6秒冷却，对仇恨列表第一位的玩家施放，造成8000点左右的冰霜伤害，不会被抵抗，但有3秒的引导时间，在1.12版以后很容易被打断。

法力爆炸：对法系职业施放，5秒后对其周围10码范围内的队友造成相当于其法力值一半的自然伤害，但对被施加目标本身无伤害。

暗影裂缝：在玩家脚下施放一个黑暗结界，5秒后造成数万点的暗影伤害，但地球人都能躲开。

冰霜新星：40秒冷却，对玩家造成2000～3000点的冰霜伤害，冰冻周围10码内的玩家，被冻结者会按生命值的一定百分比掉血，如无治疗必死。

克尔苏加德之链：魅惑5名玩家，被魅惑者体型变大，其伤害提升200%、治疗能力提升500%，将协助Boss攻击队友或为Boss回血，牧师需要马上反控制这些队友。

攻略：第二阶段开始时，地图上很可能还有没被清除的憎恶和女妖。因此MT组控制克尔苏加德的同时，其他职业应马上集中消灭这些残兵，大约30秒就能“打扫”完战场。战斗中首先要注意站位，4名MT（必须有4名，且每人6件T3以上装备）各呈90度角围绕并Tank克尔苏加德，其后是近战DPS、治疗者和远程DPS（一定要注意之间的距离，近战职业只要能攻击到Boss就好，不用靠太近，全团的队型也应尽量分散）。法师出身的克尔苏加德会频繁使用魔法，其中冰霜新星应该是威胁最大的，应对之法就是所有玩家保持在10码以上的间距（除MT和近战职业），同时设置时间插件提醒玩家冰霜新星的发动。其次要注意的是克尔苏加德之链。它可能同时控制3个MT，被控制者会被清除部分仇恨，所以需要其他战士在MT被控制时能接手仇恨并打断Boss的施法。同时，MT要尽量将自己的怒气控制在一个较低水平，这样就算是被控制了，也不会给团队造成太大伤害。至于寒冰箭，因为会被打断，所以战士、盗贼、猎人都能轻松打断Boss的施法，在笔者公会的战斗中曾让克尔苏加德没有施放过一次寒冰箭。

第三阶段，当克尔苏加德的HP低于40%时，他会向巫妖王求救。此时周围传送门会出现5名寒冰皇冠卫士（其实就是5只大蜘蛛），它们可被牧师锁定，基本上“吃”所有的效果，但HP奇高，同时每转换一次目标，会得到一个鲜血分流的Buff，增加自身攻击15%，所以对付它们应以控制为主。

攻略：如果团队中战士超过9人，1名战士顶住1只蜘蛛，那么很容易把这几只蜘蛛给控制住。同时DPS职业要加大伤害输出力度，因为第三阶段Boss的技能施放冷却时间会明显变长，所以不用担心MT被频繁控制，只要攻击力够强，就能把克尔苏加德置于死地。攻克克尔苏加德实际上是一个考验MT装备和法师伤害输出能力的过程，相对于以前的克苏恩、耐法里安，老克反而不需要太多的研究，难道暴雪也疲惫了？

国服星辰公会FD克尔苏加德后的合影

编后：在刊出这篇攻略之后，我们漫长的纳克萨玛斯副本攻略连载也终于结束了。篇幅所限，作者只能在这里说明基本的战斗原理，具体的细节则不可能面面俱到，希望这也能为读者们留下些思考的空间吧。告别这个马拉松副本，今后的“在线争锋”栏目将为迎接资料片的玩家们带来更多实用的心得文章。

■类型：在线角色扮演 **■制作：**EastSoft **■运营：**摩力游
■游戏状态：11月中旬内测 **■官方网站：**http://cabal.moliyo.com

《惊天动地》神与魔的战争

■北京 Merlin

由上海摩力游运营的网络游戏游戏《惊天动地》（Cabal Online）是以希腊神话为背景构建的虚拟世界，主题是代表着正义的七贤者与代表邪恶的魔王之间的战争。故事的中心思想在于启示人们放弃贪婪和自大，并用自己的信心和勇气拯救世界。而这款3D MMORPG也是年末为数不多的从韩国引进的网络游戏之一。

世界观——正邪之争

在Cabal的传说中，由于人们的贪婪和傲慢激怒了地狱中的恶魔，他带领着6个仆人来到人间企图毁灭世界，一时间生灵涂炭。当世界行将毁灭时，一名英雄挺身而出，拼尽自己的生命把魔王封印在冰川之下。世界赢得了短暂的和平，但人们却不知道黑暗正慢慢吞噬着整个世界，魔王的侍从将带领部属解开了封印，世界的毁灭看来在所难免。此时，正是玩家降临到Cabal世界的时刻，你将作为一个新的救世主去拯救世界和人类。

职业——独特的三大系

《惊天动地》的职业分为三大系，分别是物理攻击系、魔法物理攻击系和魔法攻击系。每种职业都有其鲜明的特点，如物理攻击系相当于战士，可学习所有的物理攻击技能及少量魔法技能，其攻击力虽然不高，但防御很强。物理攻击系又分为大刀手和双剑士，两者的特点又有所不同，一个血多防高，一个闪避率高。魔法物理攻击系分为盾战士和魔剑士，盾战士类似于正宗的战士，拥有最高的防御力；魔剑士则是真正把魔法攻击和物理攻击结合在一起的职业，两种攻击一起使用时威力十分强大。魔法攻击系则分为弓箭手和魔法师，弓箭手是所有职业中命中率最高的，到了后期还可转换攻击型态成为双枪手；魔法师则拥有强大攻击力，其绚丽的魔法可以给敌人造成巨大伤害。从设定来看，虽然职业体系也是以转职为特色，但每个系的具体设定却和传统的战牧法铁三角有所不同。

成长——加点与任务设置

《惊天动地》里的角色只有力量、敏捷和防御3种属性。尽管游戏也设计了技能树加点的形式，但你只需往这3方面加，设计上趋于简化，易于上手。游戏的最特别之处在于角色每升10级可到出生的城市接受晋级任务，完成晋级任务后将获得特殊技能，如变身。使用变身技能可以大幅提高角色的能力，是对付Boss时不可或缺的。游戏的技能系统也很特别，大部分MMOPRG中技能升级所需要的点数都来自角色等级的提升，但在《惊天动地》中，技能点数的获得来自技能使用的次数，技能使用的次数越多，技能经验值就会不断增长，当技能经验值积累到一定级别时，角色就将获得技能点数。你可以将这个点数分配给任何一个技能，而且可以随时改变属性的点数。也就是说，无论如何也不用担心加错点了。

《惊天动地》的职业设定和其他游戏不同，也许要体验一番才能确定哪个职业更像传统的战士或法师

《惊天动地》的任务远比我们想象中要多。它将任务和故事情节联系起来，像单机游戏一样试图让玩家一步步了解游戏世界。为了避免纯粹的升级，游戏中完成任务获得的经验值远远多于野外打怪。与其他游戏不同的是，《惊天动地》是一款“有结局”的游戏，虽然4个区域的任务多达200个、最终任务需要玩家100级时才能接受，但任务终究有一个阶段性的结果，当你完成100级任务后就可以欣赏游戏的结局剧情。当然如果你决定向更高难度的150级剧情前进，游戏也不拦着你。所以要真正和游戏说再见，还真没那么容易。

据说游戏开发者很讨厌无意义的战斗，因此将游戏中的战斗尽可能与任务相结合，颇有单机游戏的感觉

■**类型**：在线角色扮演　■**制作**：祖龙　■**运营**：完美时空
■**游戏状态**：9月27日公测　■**官方网站**：http://www.wulin2.com.cn

《武林外传》公测版体验

■北京 米娃娃

9月27日，号称是“世界首款喜剧网游”的《武林外传》正式开始公测了。也许大家看到完美时空官方宣布的公测在线人数会比较诧异，其实取得这样的成绩主要是因为公测开放了许多之前已经宣布但却迟迟未能开发的系统。笔者在这里对值得体验的新系统作一简要介绍。

搞笑武器和BT任务。锄头、水杯、棒棒糖……当玩家扛着或拿着这些生活中常用的物品到处拍打怪物时，你是否会有忍俊不禁的感觉呢？现在，这些新加入的道具也具备了攻击的作用，看着大家扛着锄头、拿着水杯在游戏奔跑，倒也非常有趣。据说游戏今后还会逐步开放板砖、苍蝇拍等奇怪的武器，使玩家可能得到的神奇“武器”更为丰富。除武器的更新外，游戏的公测版还新添了所谓的BT任务，组队杀死999只兔子、砍翻999只狼等，一个比一个更有难度。重要的是，完成了这些任务还会得到千奇百怪的玩家称号，如“不死小强”“撞见鬼的人”“兔子等着瞧”“一百遍啊一百遍”，这都是什么“乱七八糟”的呀。

在聚贤庄出生的江湖小虾米

骑宠系统。骑马打仗是多少人小时候天天幻想和过家家时的常备节目，《武林外传》中自然也添加了这个极受欢迎的“骑宠系统”。徜徉于五霸岗，游荡在杏子林，骑马飞奔在七侠镇，我们只需要一匹属于自己的好马就能在游戏世界里旅行。除了感受骑宠给你带来的闪电般的奔跑速度外，你还可以骑着宠物纵横跳跃、参加战斗，甚至在马上你也能够释放技能。当然，要得到骑宠，你的等级必须到达40级且包裹里赚到100金，然后到宠物管理员处购买马牌，就能骑宠物了（这个设计怎么这么眼熟）。

浪漫婚礼。抱着自己心爱的新娘来到月老面前，让他来见证两人的海誓山盟；或是被自己心爱的郎君抱着一起去完成“百年好合”任务，这都是“有中国特色的玩家”所喜闻乐见的游戏节目。开放结婚系统挺俗气的，不过也算是众望所归吧。记住，要想结婚的话，需要两个等级达到30级的角色组队到月老处领取结婚任务。月老会要求男方准备霞帔给女方、女方准备凤冠给男方。霞帔、凤冠需要通过打49级以上的Boss，如开山怪、矿洞魔首、炼狱冥皇、修罗将军、惊云护法、神风护法等能够得到。结婚之后，点击对方的人物，在对方头像上单击右键，再选择“相依相偎”，男女双方就可以亲密地在一起了。

排行榜奖励。排行榜奖励是公测中一个很受欢迎的设计，大家在排行榜上能够看到内容极为丰富的排行内容，从财富、等级到帮派、个人友好度的指数都会在榜上直观地反映出来。如果能够在威望和声望的两个排行中名列前茅获得称谓的话，那就更不得了了，因为奖励是非常丰厚的。侠之大者、国士无双、仁者无敌等称谓可以得到2～5张不等的辕录残页（双倍经验符），名震江湖、泽被苍生等称谓则可得到5～10个不等的精炼石。因区域声望获得的奖励则有所不同，获得名士称谓的玩家可以得到完美精炼石，而豪杰、巨侠级别的角色则会获得令人羡慕的传说品级装备或它们的生产材料。

以上就是笔者认为值得推荐的新系统。其实，游戏中还有一些值得关注的地方，如寻找隐藏任务获得意外奖励、精炼一身发光的装备、去新地宫探索等，都是很有趣的。

老公抱着老婆，公测之后的大街上到处是这样的场面

好一招威力无穷的追风剑，剑气到处敌人唯有望风披靡

■类型：在线角色扮演 ■制作：Turbine ■运营：盛大网络
■游戏状态：8月28日公测 ■官方网站：http://ddo.sdo.com

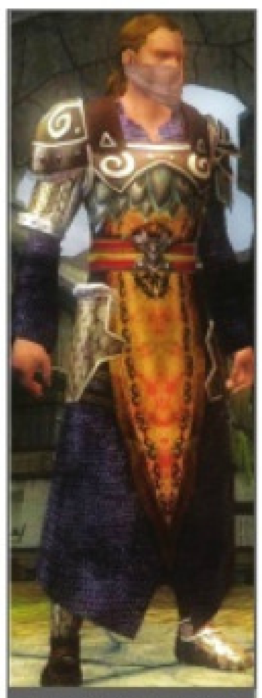
《龙与地下城Online》高等级的装备选择

■北京 黑色圣石

从《龙与地下城Online》（以下简称为DDO）公测到现在，相信资深玩家至少有一个10级号了吧。与低等级时代“缺衣少粮”的局面不同，高级玩家更头疼的恐怕是如何在众多优秀装备中选择最适合自己的。

一、战士类职业。DDO中的纯战士职业包括战士和野蛮人，但他们的战斗方式有许多不同。战士强调出色的防御力和武器使用，表现为可以使用重甲，有许多战士奖励专长；野蛮人则以狂暴带来的加值增强自身战斗力。因此在装备选择上，战士应该优先根据自己的专长链方向选择武器，最好用火焰、寒冰等属性强化武器，因为当面对对应属性的敌人时，属性强化增强的伤害大于附魔加值的效果。野蛮人则更专注于选择巨剑、巨斧等有利双手使用的武器，并尽可能提高附魔增强值，以提高一击杀伤力。防具方面战士自然选重甲，而野蛮人只能使用中甲，附魔增强值自然越高越好，最好带有护命等属性。注意，秘银属性的装备被视为轻一级的盔甲，因此秘银胸甲以其重甲级别的防御和较高的最大敏捷加值成为野蛮人的最佳选择。其他装备方面，力量手套、体质腰带、防御戒指和抵抗元素伤害戒指几乎是必备的，盔甲没有护命属性的话，选择护命护符也可以。

二、法师类职业。法师和术士的装备选择区别不大。因为基本无法进行肉搏，他们的装备选择标准是提高施法能力和法术威力。除了增加智力/魅力的必备装备外，一般带有强化灼烧、强化电磁等能力是选择装备的第一考虑要素。另外，如果有天赋配合，秘银轻甲和盾牌不会产生奥术施法失败几率，同时又能提高不少防御等级，因此也是选择之一。增强体质腰带同样是必不可少的装备。法力再生珍珠是法力耗尽时的救命法宝，所有法师和术士都应随身佩戴。最后，由于法师的智力较高，往往技能也比较丰富，在保证施法能力的基础上也可以选择一些增强估价之类技能的装备。



施法职业的装备最重要的是提供属性和能力加成

三、牧师类职业。牧师类职业主要指的是牧师，因为圣武士的治疗能力出现太晚，不适合扮演治疗者。由于攻击加值的升级速度较慢，牧师更适合穿着重甲提高生存力，扮演治疗和辅助的角色。魔杖是牧师最好的朋友，因为战斗之外几乎一半的治疗都是通过它完成的。其次是体质，由于牧师的生存关系着队伍存亡，体质腰带是牧师应优先考虑的装备，提高治疗能力的装备则紧随其后；秘银或精金的附魔全身甲和塔盾是牧师的主要防具，它们可以在提高防御力的同时提供伤害减免或减少盔甲处罚；感知戒指或其类似装备可增加牧师的法力上限，因此也是必须品；恢复法力的法力珍珠则是危急时刻用于救急的装备。如果玩家打算让圣武士来客串牧师，也可以采用类似原则来选择装备。

牧师依靠重甲仍能在前线与敌人肉搏

四、盗贼类职业。盗贼类职业其实还包括吟游诗人，他们的共同特点是主要以技能来辅助团队。由于缺乏近战攻击力，弓和弩是最适合的武器，最好附带冰暴等属性以提高伤害。秘银轻甲是盗贼必备的装备，附带幽冥等属性则更好。增强技能的装备对盗贼类职业很重要，无论是盗贼工具还是其他类似的影响技能的装备，所增加的值都是越高越好。大部分盗贼都拥有使用魔法装置的技能，除了可因此使用某些受到职业、种族和阵营限制的装备外，魔杖也是很好的选择，许多盗贼会在自己的队伍中扮演辅助施法者。

五、远程类职业。远程类职业主要指的是游侠，当然战士也能向远程方向发展，但游侠始终是最有代表性的。对游侠而言，最重要的装备是射击武器，这不仅要求有一把好的弓或弩，更重要的是要有足够的附魔箭。游戏中+3以上的附魔箭相当难找，因此远程职业制造伤害的能力也受到很大影响。在使用上，强力复合弓可以将力量加值附加到伤害上，因此比弩更实用，但异种武器中的连弩威力也不错。附魔方面除了增强加值外，锐锋和穿心也是很重要的属性。

■类型：在线策略　■制作：KOEI　■运营：盛宣鸣
■游戏状态：11月16日公测　■官方网站：http://www.dolchn.com

《大航海时代Online》商人厨艺双修心得

■四川 浪子韩柏

《大航海时代Online》是一个最具有真实商业机制的网络游戏，其三大职业体系中的商人更是把经济概念贯穿始终。商人这个上手简单、赚钱途径多样化的职业是许多玩家所向往的。在此，笔者以自己烹饪+工艺的双修路线为例，向各位新人介绍一个简单易行的商人发家路线。

一、食品商起家。食品商是早期赚钱最容易的职业。以葡萄牙为例，学了食品买卖技能后去帕尔马买本配方书《简单菜单》，再去波尔图大量购进小麦，做成小麦粉卖出。运气好的话，经常回里斯本还能碰到著名的小麦粉任务，又拿任务奖励又得经验声望，非常划算。如果嫌麻烦，不愿意两地绕港贸易，可直接在波尔图现收、现做、现卖。不过要倒贴部分资金，直到烹饪技能达到3级。

现在可以杀猪了！去波尔图道具屋买本《畜产秘传·猪之章》，然后去法鲁买猪，可做猪肉、猪油到3级，做腌肉到4级，做香肠、火腿到5级。《猪之章》中有全套杀猪大法，配方多样，不过学起来要有选择性：5级前应走“猪→猪肉→猪油”路线，5级后则走“猪→猪肉→香肠”路线。原因有两个：一是因为香肠转换效率较高，售价也比猪油贵；二是锻炼烹饪技能的需要，制作高等级配方获得的技能经验多。买半船猪，回里斯本可做满仓的香肠，利润非常可观，足够在游戏早期积累数十万资金。

接着可以掌勺做第一道菜。这需要去热那亚买《初步肉类烹调法》，去加莱买苹果干，加上之前的猪肉和猪油，做成著名的“苹果拌猪排”自用或者出售，可以一直做到7级。

二、中途转学工艺。7级可以转工艺（这是为8级的乳酪蛋糕做准备），完成转职任务后，在里斯本买本《木材类追加装甲制作法》，用其中的“雪松木板制作”和“红松木板制作”锻炼技能。然后去商会或地摊上购买铁材和木材，如果都没有，就跑一趟伦敦和阿姆斯特丹买铁材，去卑尔根、奥斯陆买木材，把工艺锻炼到2级。接着去帕尔马买《调味品大全》学习砂糖制法，在里斯本西南的马德拉买甘蔗做砂糖回里斯本卖掉，这样比较赚钱。3级后用里斯本杏仁做杏仁油、用波尔图小麦做瓜酒跑来回（瓜酒是北欧特产），卖回里斯本既赚钱又加声望。《造酒秘传》可去汉堡的道具屋买到，4级做白兰地，5级做威士忌。

海鲜比萨是厨师的终身招牌菜。制作海鲜比萨最方便的是葡萄牙玩家，他们可直接在波尔图全部搞定。此料理利润极高，是厨师发家致富的最佳菜谱

三、转回厨师。8级后去锡拉库萨港投资得到“甜点师傅的秘方”，就可以做乳酪蛋糕了。有了工艺，砂糖的供应就有了保证，可以大规模制作蛋糕，直到9级（运气好的话收购到烹饪+1的天鹅蝴蝶结，可直接做10级料理）。10级时去法马古斯塔投资可获得“东地中海料理”，即可得到厨师的终身招牌菜——海鲜比萨的配方：鱼肉+乳酪+面粉。

四、重回工艺锻炼。海鲜比萨足以保证自用和赚钱，因此可以回到工艺路线上了。从5级开始，先去蒙彼利埃或哈瓦那投资《酿酒秘传·第二卷》，满6级可做椰子酒，满7级可做朗姆酒，满8级做雪利酒。9级后去买一个船大工的锔子（工艺+1，造船+1，在贝鲁特遗迹通过“探索”挖到）。直接加到10级，此时可转职到二阶高级职业——宝石商，这可是个黄金万两的行当。不过在此要提醒一下，走宝石路线需要搭配足够高的采集技能，这需要转职到冒险系去学习，把采集练高了才能获得各种矿石。你可以现在就转到冒险系去专攻锻炼，也可以在游戏刚开始时从冒险系开始，学了采集再转到商人，或在锻炼烹饪和工艺时附带锻炼采集。总之，只要采集足够高就可去指定的上陆点采集宝石矿，满仓后回城做成宝石即可。

厨师、工艺双修，是一条早期赚小钱后期赚大钱、一直赢利的锻炼模式，比早期要贴钱锻炼的造船和铸造要容易得多，各位新人可以试试。

■类型：在线体育　■制作：JC Entertainment　■运营：天游软件
■游戏状态：免费运营　■官方网站：http://www.fsjoy.com

《街头篮球》篮板球技术深入分析

■上海 飞边

许多文章都告诉你如何能抢到篮板球（以下简称“篮板”），但你看了而且照做了之后可能会感到收效甚微。事实上篮板球的技巧远没有一些心得中描述的那么简单。本文首先将阐明你为什么没有抢到篮板，之后再谈一些抢篮板的心得。

首先我们看一下**篮板的原理**。篮板越高、抓板面积越大，篮板最高点就越高。这已经是被证明的真理。我们着重谈一下男C和女C的区别。事实上只要能力值一样，他们就没有任何区别，但是为什么都说女C灵活、跳得高呢？做个推论，假设篮板能力值为41的球员可以拿到3米的篮板，男C和女C同时跳，男C以2米的身高去摘3米的篮板，举起胳膊大约有2.5米，这样他只需跳0.5米就够了；而女C以1.9米的身高去摘3米的篮板，举起胳膊大约是2.3米，她要跳0.7米才能拿到篮板。因此就同摘3米的篮板，女C就显得跳起高度比男C高。看到这里，大家就不要为性别担忧了。

然后是**弹跳问题**。其实，弹跳和篮板一点关系都没有，既然如此，为什么PF还能和C拼篮板呢？那是因为他们篮板差得不是很多。举例来说，为什么1级G和F没法拼篮板？那是因为10点的篮板值连近投板都“秒”不了，还谈什么篮板呢？F同样秒不了，但他的篮板值是20点，也就是说篮板高度差了一倍。C能拿10米的篮板PF就能拿8米的篮板了。还有一个推论，只要球在你篮板最高点之内，任何人和你抢你都不处于劣势。这就是说，只要球在后卫的篮板最高点之内，后卫一样可以拿到，小前锋也一样。但为什么实际上小前锋总争不到篮板呢？那是因为分球的存在，分球永远要快于篮板，但分球高度没有篮板高。再看看弹跳是否决定起跳速度。身高1.9米的女36C弹跳为39，同样身高的男30SF弹跳为53，如果弹跳决定起跳速度的话，那么C不用分球去抢近投篮板就永远抢不过SF。这是不可能的。所以C不要去想弹跳不够的问题，PF可以和C拼抢篮板就像PG可以和SG拼3分一样，但是强板永远属于C，强3分永远属于SG。

女C只是显得比男C跳起得高

弹跳和篮板一点关系都没有

最后谈一下在**网速不卡的情况下抢篮板**。首先要明确，篮板球不是总能抢到，也许刚开局头两个篮板你没抢到，就认为下次要早点跳，这样反而会失去自己的节奏，甚至无人篮板都抢不到了。那么高手是怎么抢篮板的呢？两个C抢篮板，其中一个C连续4个篮板没抢到，但他依然节奏不变，终于在第5个篮板出时拿下。而另一个C因为第4个篮板没抢到而改变节奏，结果后面的也没有抢到，这说明平和的心态十分重要。再来看看如何去抢篮板，不要相信篮板球分瞬板、鬼板、飘板什么的，要记住，只要你在第一时间抓球，那球就是你的。为什么加速后卫可以秒“高板”？因为他的篮板值虽然低，但他比别人先出抓球动作。不论你在什么地方、用什么姿势，只要比别人快一步抓球，那板就是你的。但这一切都建立在落点预判上，预判到落点就要卡位——记住不要卡人，要卡球位。因为人是动的，球位是动不了的，卡住球位后对方只要去抢篮板就会自动被你卡住。被卡住后轻则跳不起来、分球按不出来，重则直接倒地。要明确，篮板球飞的方向和球筐之间的位置都叫球位，而抢篮板最佳位置就是在篮下正前一点的地方，这个位置可以抢到很多方向的篮板球。

不要卡人，要卡球位

■类型：在线角色扮演　■制作：火狐数码　■运营：搜狐
■游戏状态：8月21日内测　■官方网站：http://tl.sohu.com

《天龙八部》主流门派成长分析

■北京 小澜

《天龙八部》中的门派各具特色，在内测进行了技能修改后，平衡度已经有了很大提高，其中明教、天山、丐帮、大理和武当五大派成了比较热门的职业。下面笔者就这些热门门派的职业进行分析，希望能让新手玩家少走弯路。

一、明教。现在选择明教的玩家很多，明教如何发展，江湖上几乎已经达成共识，那就是走高攻击路线。因为明教天生就有强大的攻击力，但缺点是命中率和躲避率不高，而且HP甚至比不上一些远攻门派。笔者认为，追求高命中和增加HP的装备是个不错的发展方向。这样的明教角色才是战场上最可怕的敌人，配上九阳神功的“无视防御”几乎无人能敌。在群体PK时，因为有大面积昏迷敌人的技能以及群体加攻和复活的手段，明教弟子是副本和帮战中不可缺少的主力。

二、丐帮。丐帮的设计对明教来说，有种“既生瑜，何生亮”的感叹。同样是近攻门派，丐帮不仅拥有不错的攻击力，更难得的是拥有较高的命中率和极好的躲避率，HP也很高。最叫人眼红的是丐帮没有垃圾技能，这样一个门派的弟子是天然的高材生。名震天下的降龙十八掌和打狗棒法实用性极强，其附带的毒攻击持续掉血比星宿派的技能还要厉害，亢龙有悔的中距离攻击也令丐帮在对付远攻门派时游刃有余。如果要在后天培养，建议以高身法、高躲避为主，把自己的命中率和躲避率进一步提高，真正成为在PK中最难被击杀的人。总之，玩丐帮你将体会到以寡敌众而不皱眉头的英雄气概。

三、天山。天山派弟子是天生的刺客。在尚未修炼出阳关三叠时，天山弟子就已经是所有远攻门派的噩梦，修炼出之后则是所有HP不足的门派的噩梦。

追求高命中和增加HP的装备是明教的发展之道，看这把极品宝刀

大理弟子可内外双修，攻击力高，但缺点是HP极少

瞬移、隐身、定身、封穴……天山就是集所有超强技能于一身的门派。天山派的缺点是HP不足、防御不高，杀人的同时也容易被人杀。日后的培养建议优先考虑加体力，接着是命中率。

四、武当。武当是《天龙八部》里内力最高、远攻攻击力最高、昏迷敌人时间最长并可用内力抵御伤害的门派。再配合瞬间消除所有技能冷却时间的优势，武当是一个完美的远攻门派，无论是打怪练级、PK、劫货，武当均能轻松应付。灵力对武当的影响非常大，武当只需要追求提高灵力的方法就足以笑傲江湖，所以这是一个发展比较单一的门派，但这可能正是许多玩家选择投入武当门下的原因。

五、大理。大理弟子是天生的狙击手。出色的命中率是大理弟子最值得骄傲的。在内测的修改后，大理成为游戏里唯一一个可以内外双修的门派，这也使得大理这样一个远攻门派竟然拥有如此高度的内外防御值和出色的攻击力。然而大理弟子虽然防御高，但HP极少，所以注定要成为很多门派PK、偷袭的对象。提高会心值是大理弟子最好的选择，你甚至可以放弃HP、攻击、防御和躲避等属性。如果一个远攻职业能达到40%的会心率和100%的命中率，就足以在江湖上立足了。

武当的发展要提高灵力

■类型：在线角色扮演 **■制作：**HanbitSoft **■运营：**天游软件
■游戏状态：8月19日公测 **■官方网站：**http://www.t2ns.com

《蒸汽幻想》红国盗贼PK浅谈

■上海 枫舞奇翔

笔者在媒体上经常看到有关《蒸汽幻想》中各职业的深度分析，但这些文章很少提到各职业间的PK。事实上，任何一款网络游戏都少不了PK这个重要元素，在这里，笔者对自己所熟悉的红国盗贼的PK谈谈看法。

PK前的准备

正所谓不打无准备之仗，PK之前的准备工作相当重要。在这里玩家首先要明确，各职业间PK所要比的究竟是什么。实际上，除了比玩家的操作、职业的技能之外，更重要的一项就是比人物的装备。我们首先从武器说起，红贼拿什么武器一直是玩家探讨的问题。在笔者看来，拿双手武器是比较理想的，但一定记得要加上核心，而且越完美越好。因为出去PK，无论如何要带上一把加了核心的弓，这在使用某些技能时会用得到，而擅长远程攻击的弓，在某些情况下会给玩家带来莫大的帮助。至于其他装备，头盔一定是要加了眩晕或睡眠核心的，如果在PK中被眩晕或睡眠的话，那么你可以以最快的速度免费回城了。剩下的装备选择就要看是和哪个职业PK了，但有一点是肯定的，那就是装备上一定要加核心，最后玩家还要准备一个超大容量的蒸汽瓶，以备不时之需。

职业技能分析

了解职业技能是PK前另一项必备的工作，这里简单说一下红贼与各职业PK时适合使用的主要技能。连击、怒炎斩和破空斩是红贼的主要攻击技能，这些技能的强弱直接影响到红贼在整个PK中的局面。更为重要的一点是，之所以需要出这么多主要攻击技能，目的是为了弥补其他技能在冷冻时间上的缺陷。而斩击技能升不升级就要看玩家当时技能点的情况了，如果还有富余的话可以适当提升一下技能。根据笔者的测试，斩击到后期打高级怪时攻击力并不太高，但如果用在PK中伤害还是很可观的。暗杀和生命吸取这两个技能不是PK的主要技能，但它们能在关键时刻给红贼带来很大的转机。生命吸取就不用多说了，可以把敌人的生命转化成自己的生命可谓一举两得；而暗杀虽然成功率不是很高，可一旦成功的话给敌人带来的伤害就是致命的，且敌人的生命越高受到的伤害也就越大。

眩晕和睡眠是PK中的关键技能

暗杀虽然成功率不是很高，但却是有效的PK终结技

相比而言，睡眠毒药和眩晕毒药两个效果技能是PK中必不可少的，它们是红贼击败敌人的制胜武器。因为无论如何，敌人的头上只能装备一种状态的核心，要么是睡眠要么是眩晕，而红贼在PK中两个技能都使用，敌人就必然会中一种状态。要知道，3级的睡眠或眩晕都有11秒的效果，在此期间敌人无法吃药、不能反击，也不能回城，总之任何动作都做不了。有这11秒时间，只要你的组合技能使用得没有问题，免费送敌人回城就是很轻松的事了。

红贼对蓝贼

目前，红贼与蓝贼的PK是游戏里关注度最高的。玩家的定义大致是，红贼是PK之王，蓝贼是练级之王。当然，到底谁做什么王要交过手才能分清楚。红贼在PK时的一个常用套路是在离对手有一定距离时先使用破空和邪恶，这时蓝贼不会闲着，一定会用缴械和破空进行反击。此时红贼会迅速冲过去，用怒炎、连斩和吸血发动攻击，但可能很快红贼的HP就不多了。这时，战胜敌人的关键就是之前提到的睡眠和眩晕了。在使用了一连串攻击技能后，接连使出这两个技能让敌人中一种状态。当蓝贼中招后，红贼要马上后撤并进入潜行，找到合适的位置使出红贼的招牌技能——暗杀，这时蓝贼基本上就可以免费回城了，如果对方大难不死，那么可以配合蒸汽技能的使用轻松搞定对手。

■类型：在线角色扮演　■制作：金酷软件　■运营：鸿利数码
■游戏状态：9月28日内测　■官方网站：http://www.mwo.cn

《魔界》新手问题集

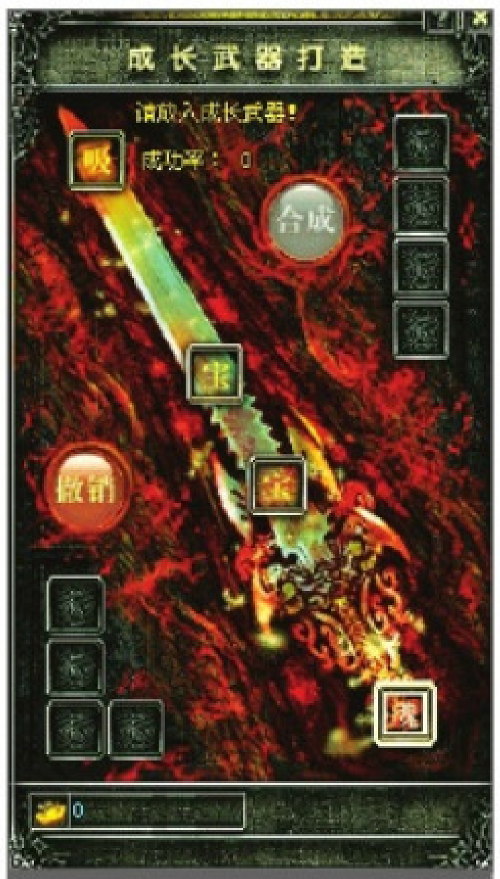
■上海 我是谁

笔者闯荡《魔界》算来也有两个多月了，期间结识了不少新人朋友，也遇到了新手们提出的各种各样的问题。这让笔者觉得归纳一个给新手玩家的问题集十分必要。为了直观，以下用关键词的形式列出新手常见问题的解答。

1.转职。满15级后，各职业可到魔幻海村找相应的职业指导师接转职任务；30级则到凌宵城找职业指导师。做转职任务时通常会因为副本人数太多而无法进入，这时只能静下心来等人少了再去进行任务。如果转职任务失败了，可以按快捷键Q将转职任务删除，回去重新接一次任务即可。

2.成长武器。这是游戏的一大特色，当人物满20级时，可到魔幻海村最东边的NPC夏吉森处接成长武器的任务。完成任务后会得到1个成长武器魂，点鼠标右键会随机开出成长武器的基本属性魂。之后可以选择一把武器到铁匠那里合成。合成之后带上这把武器去打怪，你会看到武器也有经验值的显示。当成长武器的经验达到100%时，可以再次去铁匠那里合成以提升属性（也就是升级成长武器，3级的武器就可以发光了）。说明一下，成长武器升到3级的成功率都是100%，如果大家觉得初始武器不合适可以随意拿另外一把武器到铁匠那里再次合成。随着等级提升，4级武器的合成成功率会变成80%，且需要1块工艺石（此物十分罕见）辅助合成。成长武器最高可升到10级，不过这时的成功率已经低得可怜了。同时，成长武器也有生命的设定，如果合成失败3次，成长武器就会永久消失。

3.赚钱。游戏里购买药水、修理装备的花销都不便宜，所以赚钱是个关键。一般来说，赚钱有两种手段。一是打比自己等级低的怪物，一般3～5个怪物会掉落一次钱。这样药水的消耗不大，获得的经验值也很可观。二是倒卖物品，有了点积蓄可以低买高卖，赚取差价。另外，有时候怪物掉落的书籍和装备不要随便扔商店，也许有人高价求购。当然，因为在国家频道与世界频道喊话要收费，所以客观上不利于新人下海做生意。



成长武器最大的吸引力就是可以把相关职业的武器属性综合到一把武器上。如将一把白色无额外属性的武器与一把有额外属性的武器融合在一起

4.书籍出处。游戏中的技能是需要书籍来引导学习的，商店所卖的技能书只有低级的几本，所以大部分技能书还要靠打怪掉落。一些特殊技能书的掉落地点是：24级技能书出自骷髅洞、33级技能书出自地精、39～45级技能书出自兽人小怪和42级的Boss（Boss最好组满了人去打）。

5.宝箱。游戏中许多珍稀物品都是从“潘多拉的盒子”里开出来的。潘多拉的盒子分为6种，等级越高开出的物品等级也越高。当然，潘多拉的盒子也有阴暗的一面，那就是会随时开出精英怪。一般建议大家找个同伴去野外开箱子，就算开出精英怪也能应付得过来。开潘多拉的盒子的钥匙价格不菲，不过一般杂货店里都有售。

6.镶嵌。当你打到一件有凹槽的装备时，就可以往上面镶嵌石头了。游戏里的石头品种繁多，打普通怪也能掉。如果你有一件装备很普通但有凹槽，那么只要镶嵌了一块好石头就能变成宝贝。

7.副本。游戏里的副本是可以单人或组队前往的特殊地图。副本一般伴有任务，只要你不完成这个任务就可以无限次进入副本。和其他游戏一样，副本里掉落装备的几率更大，而且往往会掉落戒指、项链、工艺石和护身符等有用的材料。

副本里的掉宝率很高，只要不完成任务就可以随时去“刷”副本

最后提一句，好多玩家不知道怎么把装备发到聊天频道上，其实很简单，只要把所需要发布的装备放到包袱里，按住Shift+鼠标右键即可。

■**类型**：在线角色扮演　■**制作**：SONOKONG　■**运营**：光通通信
■**游戏状态**：11月份内测　■**官方网站**：http://shaiya.gtgame.com.cn

《神泣》角色成长之路

■四川 山禾

《神泣》是由韩国知名游戏开发公司SONOKONG耗时3年开发的MMORPG。也许许多玩家第一次接触游戏，印象最深刻的是其唯美的人物原画，可事实上《神泣》是一款强调生死对抗的网络游戏，外表的祥和掩盖不住游戏中的危机四伏，作为初入游戏的菜鸟，你是否会顿感茫然不知如何成长呢？为了帮助各位在进入游戏后更方便、快捷地享受游戏的乐趣，笔者就自己目前总结出的经验为大家描绘一条角色的成长之路。

选择你的角色与职业

与所有的MMORPG一样，游戏开始会要求玩家创建自己的游戏角色。在《神泣》中，同一阵营中有两个种族可供玩家选择，并且每个种族又分别可以选择3个截然不同的职业。这里就种族和职业作一简要的介绍和评价，以便为大家提供一个最直接的选人参考。

人类：人类可选的职业有战士、牧师和圣骑士。战士拥有强悍的身体和无与伦比的力量，因此没什么好说的，战士的近战能力十分出色。牧师能够为自己和队友治疗战斗中的伤痛，在团队中有着不可替代的位置。圣骑士的持续战斗能力是他的特色，在团队中可以将防守的重任交给他们来完成。

白精灵：白精灵可选的职业有刺客、弓箭手和魔法师。身手敏捷是刺客的职业特色，他能够在战斗中更加容易地躲避敌人的攻击，同时善于隐藏在黑暗里，在对手毫无察觉时给予致命一击。弓箭手是远程物理攻击的王者，能够在瞬间狙杀敌人。魔法师可以借助自然中的各种元素对敌人进行魔法攻击，是队伍中的伤害输出职业。

野蛮人：野蛮人可选的职业有斗士、护卫和猎人。斗士有着不输于人类战士的近身战斗能力，其强壮的身体足以让他比人类更胜任战士的角色。顽强的防守是护卫的职业特色，护卫是队伍里坚强的后盾。猎人拥有完美的远程攻击与野外生存能力，能够兼具远程与近身攻击。

暗精灵：暗精灵可选的职业有巫师、祭司和潜行者。巫师是本阵营中惟一的魔法攻击职业，强大的巫术攻击奠定了他们在队伍中不可替代的地位。祭司是牧师的有效竞争者，他也能够为队员和自己提供治疗，某种程度上，只是因为他和牧师不在同一阵营才有了祭司的称谓，但祭司也拥有一些独特的技能。潜行者是黑暗中的杀手，在战斗中能够与刺客一争高下。

《神泣》的登录界面仿佛与《天堂Ⅱ》等类似游戏一脉相承

总的来说，《神泣》的职业设定并不复杂，虽然光之同盟和愤怒联合两大阵营中数个职业的名称各不相同，但仔细比较你就会发现刺客与潜行者、战士和斗士、圣骑士和护卫等职业的相似关系。认清本质后，你就不必抱怨光之同盟里没有巫师、愤怒联合里没有圣骑士了。当然，根据游戏设定中的光明和黑暗属性的不同，两个相似职业都有自己的独特之处，这就看你更喜欢哪个了。

不同的难度模式

选定了游戏阵营和职业后，你就可以选择游戏的难度模式了。作为游戏的特色之一，你可以在简易、普通、困难和死亡4个级别中选择开始游戏的难度。首次进入游戏的玩家只能从最简单的简易模式开始，当玩家等级达到50级后方可在创建人物时选择下一个难度等级。而在普通难度下，同样需要玩家拥有50级以上的人物才能创建困难难度的角色。依次类推，直到你可以在终极的死亡难度下建立角色。在难度的递进中，作为补偿，角色在下一个难度的升级时都会比前一个难度的角色多获得2点属性点，而获得的技能点数也会比前一难度多1点。这就意味着，相同等级下的困难难度角色会大大强

人物选择界面，除了奖励点数的说明需要仔细阅读外，其他项目都是很简单的选择

于普通难度。普通难度下的60级角色共有300点属性点，而一名困难难度下的60级角色则比前者多出120点属性点。多出部分通过加点足以造就出发展方向不同、实力也更为强大的角色来。

也许大家都已经了解到，在死亡模式下玩家的生命只有一次。如果角色不慎在游戏中死亡，那么一切将从头开始。死亡模式的出现在一定程度上颠覆了传统网游的游戏概念，但要说它是《神泣》的魅力所在还为时尚早，一个时刻被死亡所威胁的生命又有多少时间在享受游戏的快乐呢？

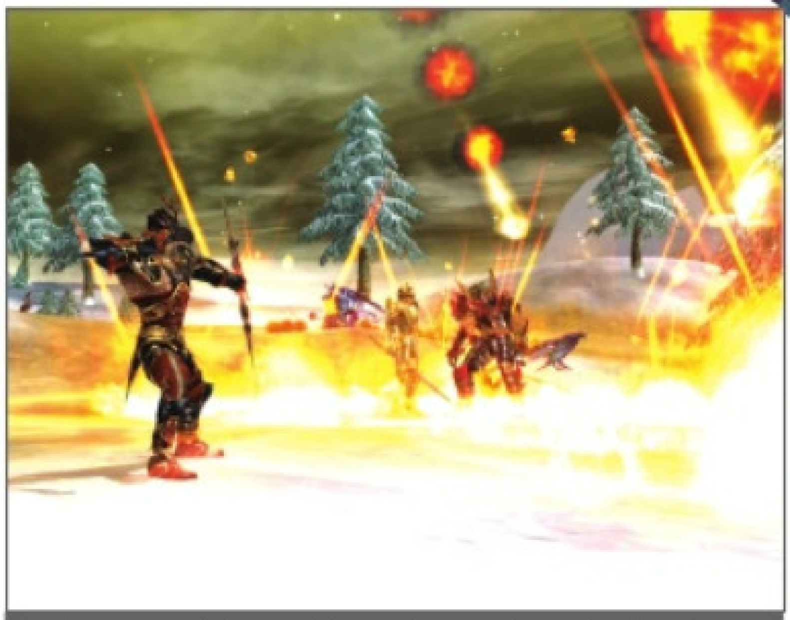
女神祝福指数

如果你玩过《神泣》，你一定会觉得游戏操作非常人性化，只要有过3D网游经历的玩家都可轻松上手。在这里要提醒大家注意的是，在游戏界面右下方有一个类似格斗游戏中怒气槽的状态条，和游戏界面左下方的经验条位置对应，它所标识的是女神祝福指数。这个指数会随着战胜野外怪物和敌对阵营角色的数量慢慢提高，在达到一定程度后，就会从各个方面来增加人物状态，让你变得更加强大。可以说，女神祝福的设计将游戏背景与游戏玩法聪明地结合在了一起，这要求你不能只是为了追求更高的等级来进行游戏，而是要时刻为守护自己的信仰及所在阵营的强大而战。可以预见，游戏中号称达到千人规模的PvP战场日后定将热闹非凡。

特殊技能和任务

除了各个职业的基础技能和战斗技能外，你在游戏的过程中还可以掌握威力更为强大、能够让敌人闻风丧胆的特殊技能。学习特殊技能的前提条件是选择困难难度模式，虽然这个

游戏界面，注意右下角粉色的长条指示的是女神祝福指数


使用特殊技能的华丽场面，这是鼓励玩家不断向高难度修炼的动力

一目了然的提示——头上的符号意味着这个NPC处可以获得任务，幸好不是一个惊叹号

一名60级的白精灵女刺客在困难难度下会比普通难度下得到更多的技能点数

要求相对来说比较高，但对于杀伤力和实战效果只能用恐怖来形容的特殊技能来说，即便为此花费较多的精力也是完全值得的。

《神泣》的世界里有很多NPC，他们可不都是摆设。几乎每一个NPC都会给予玩家不同数量的任务。游戏任务系统的设计是大家十分熟悉的，可以给予玩家任务的NPC会以小黄点显示在微缩地图上，玩家可以使用地图轻松地找到有任务的NPC的大致位置，他们的头上会显示一个发光的徽记。与这些NPC对话接受任务后，按快捷键U可以打开任务介绍面板，这里有任务的相关介绍及任务目标等相关提示。你不但可以明确需要打的怪物，甚至可以了解要寻找道具的位置（虽然这样可能让探索世界完全变成了为任务跑腿）。任务完成后，任务的结束NPC在微缩地图上会以蓝点显示，头上的发光徽记也变成了红蓝相间的颜色。

PvP一向是被韩国所游戏鼓励的，也一向是为中国玩家所喜爱的

《神泣》中不但有两点一线的简单任务，也设有复合分支的系统任务。根据玩家对任务完成度的不同而分配给玩家不同的后续任务，这要求你必须尽量完美地完成已经接到的任务，虽然有些任务的完成条件可能很苛刻。

以上是笔者在《神泣》世界中的初步体验。由于笔者参加的只是小范围的封闭测试，许多游戏系统还没有加入到测试中去。相信随着近期游戏内测的展开，玩家们可以体验到更多的游戏内容。P

地图上的任务和NPC指示一目了然

组队击杀强大的Boss

天下贰 新人普及手册

《天下贰》个性化设计与新手要点图解

相对网易运营的《梦幻西游》等其他游戏，《天下贰》是一款比较深奥的游戏。许多玩家觉得入门比较难，而且即时战斗的设计对一些喜欢回合制的玩家来说也未必习惯。加上某些设计还有其特立独行的一面，就更增加了上手的难度。笔者在这里结合游戏的心得谈一谈新手入门的几个难点，看看这些设计是否出乎你的意料之外？

■广东 冰雨

1.负重：指的是玩家包裹的容量和身上装备的重量。前期玩家身上的装备一般不多，所以不用担心，但到了后期负重就是玩家非常头疼的事了。所以记得清理你的背包，因为当角色的负重小于总负重的一半时可以增加躲避敌方攻击的几率。这对近战角色的意义很大。

2.加点：前50级系统会自动为玩家加点，50级以后才开放玩家自主加点。这样做的好处是避免了新人不熟悉门派特点而胡乱加点，结果“抱憾终生”，缺点是少了些许自由度。如果这两种加点可以任选岂不是更好？

3.打坐：练级免不了要恢复，而吃补给品（非战斗装备使用的恢复类药品）时需要先打坐。这跟战斗没什么关系，但可以帮玩家节约不少的金钱。

4.钱币：《天下贰》中1万个铜钱相当于100银，100银相当于1金，这和许多游戏中的百进制算法不太一样。由于游戏中的怪物不掉落钱币，因此钱币在《天下贰》中极为稀有和重要，珍惜每一个铜板，这是我们的口号。

5.10级之前：由于入师门前没有技能可以使用，只能砍怪升级，所以玩家最好在第一时间赚足钱买加攻击力的武器，这样可以保证在前期的练级中不会吃亏。由于拜师入门后10级以前的装备就不能再用了，所以也没必要精挑细选，攻击力高的装备就是最好的。

6.拜师以后：拜师后玩家会得到一笔10银的“安置费”，可让玩家去门派的各NPC处购买适合自己的装备。每个职业都有门派趋向非常明显的装备，所以玩家一般不会弄错。

7.好装备：10级以后虽然可以从NPC处买装备，但好装备一般还是怪物掉落的。尤其是一些增加特殊属性和特殊能力的武器装备只有星级怪才会掉落。玩家想获取好的装备，最好的方法还是组队去挑战这些高级怪。

8.精怪：游戏中前期常见的一类怪物，属动物类，它死前不会逃走，因此是玩家非常喜欢的怪物类型，可以拉出来单杀而不会引到其他怪。精类怪会掉落一种“精球”，精球可以通过幻化得到元魂球，玩家可以使用元魂球变身精怪，从而得到不同的能力。

9.人形怪：游戏中前期另一种常见的怪物。这种怪物对新人来说比较麻烦，因为人型怪都比较聪明，死前一定会落荒而逃，很容易引到周边的怪物“跑火车”。所以，10级左右没有装备远程武器时就安分一点打精怪吧。

堕天使班门弄斧，IEF上演蜘蛛王教学战

■上海 SOZ电子竞技俱乐部

战报简介： One-GoStop vs MYM]Lucifer

对战地图： LostTemple

交战双方简介：

One-GoStop： 在韩国极具人气的长发蜘蛛王，从出道开始就以无懈可击的蜘蛛流名噪一时，当正式迈入职业生涯之后GoStop开始尝试各种亡灵战术，不过蜘蛛流一直是其最大的杀手锏。精准的操作和冷静的即时应变能力是GoStop常胜的秘诀。地图位置：3点

MYM]Lucifer： 国内UD玩家亲切地称其为“路大大”和“堕天使”的天才型选手，也是最早被冠以“鬼王”之称的UD选手。韩国四鬼之中，Lucifer是最偏向战术型的选手，常以出人意料的战术获得胜利。地图位置：6点

如今的亡灵内战80%以上选手会使用首发巫妖的开局，而这场发生在IEF大赛上的生死之战，两位选手自然不敢轻易使用奇招来对阵，所以开局的3分钟内，地图3点和6点位置的GoStop和Lucifer的发展步骤如同镜像一般相同，直到双方巫妖步出祭坛后，双方的打法才出现了不一致。处于3点的GoStop由于分矿处于Lucifer主矿的近点，所以蜘蛛王在前期不得不放弃了速矿的战术选择，指挥巫妖前往神庙MF；而处于地理优势的路大大一心希望对手能够选择速矿的战术，自己则用CREEP JACK来重创对手，所以Lucifer指挥着巫妖和食尸鬼小分队第一时间杀向了GoStop分矿的位置，当看到对手正在欺凌神庙的看门狗时，扑了空的Lucifer一不做二不休，杀入GoStop的主基地内屠杀农民，GoStop此时刚想扩大MF的优势，就发现己方基地内警报大作，已经有两名侍僧命丧黄泉，只得立刻使用回城卷轴防守。Lucifer的巫妖在第一时间成为了蜘蛛王部队集中攻击的目标，但是Lucifer显然没有回城的意愿，在杀死对方3个侍僧后，Lucifer的巫妖也成为了GoStop获得的FIRST BLOOD（**图1、图2**）。

图1：Lucifer骚扰矿区，GOSTOP回城救援

图2：为扩大战果，Lucifer放弃巫妖

细节分析： 有人要问，为什么Lucifer不选择回城来保住自己巫妖的性命呢？其实Lucifer这样做自有其道理，一个1级巫妖的复活时间非常短，而且造价远比一个回城卷轴便宜，在已经杀死对手3个侍僧的情况下，路大大已经占得不少便宜，单为一个巫妖就使用回城，那就有可能在后期的发展中损失一个关键的回城卷轴。

Lucifer的小鬼由于有自己的巫妖做肉靶，吸引了对手巫妖两发NOVA之后，不用担心被减速杀死，所以有恃无恐地裸奔回自己的基地等待巫妖的重生。1级巫妖的建造时间的确快，当小鬼刚跑回基地的入口时，巫妖已经重生，收敛了很多的Lucifer开始老实地带着狗群MF神庙。而GoStop则趁着对手复活英雄的时机，快速MF了自己的分矿，谨慎的蜘蛛王为防止对手再次冲入己方基地屠杀农民，小心地将部队布防在自己的基地内，巫妖出门购买了传送权杖，这样一来GoStop就能安心外出MF，而不用担心当对手再次杀入基地后没法及时救援了。而Lucifer则正是利用了GoStop的谨慎操作，立刻快速MF掉了中央的泉水，一举将英雄的等级差距逆转，当GoStop再要去抢中央泉水的怪物时，为时已晚。2级巫妖和3级巫妖的差距是非常大的，路大大起

图3：亡灵内战最重要的一点，巫妖要比对手先到LV3

手一个NOVA已经将GoStop的大批狗群炸到不成狗样了，慌忙中GoStop只能以巫妖为诱饵吸引对手的追击，趁机将狗群拉回基地休整（**图3**）。此时，GoStop由于前期被杀死3个侍僧，发展受到延缓的原因，所以二级基地的升级较Lucifer稍晚；另一边的Lucifer早已升完二级基地，同时双地穴开始暴石像鬼——熟悉亡灵内战的玩家应该知道，哪方的巫妖先达到3级，哪方的石像鬼能早一步加入战局，就意味着他已经掌握了中期的巨大优势，而Lucifer此时已经满足了这两个条件。当GoStop刚想MF神庙内的怪物来追近双方英雄的等级差距时，路大大的石像鬼突然从背后杀出，NOVA加石像鬼的空中点杀，GoStop瞬间就损失了大批小狗。不过蜘蛛王并没有惊慌失措，趁着对手巫妖全力追杀自己小狗的时候，GoStop的巫妖也在不断用NOVA轰炸对手的英雄，很快路大大的巫妖就给轰成了重伤。Lucifer原本还想依托生命泉水的治疗效果与对手纠缠，但当看到对手的巫妖还有200+的魔法而自己只有不到180的生命时，Lucifer老实地拿出了回城卷轴，毕竟战斗发展到了中期，已经无法再损失主力英雄了（**图4，图5**）。两人双双撤兵后，笔者才有机会仔细观察一下两人的发展情况：GoStop那边，由于舍弃了石像鬼的发展路线，所以并没有在二级基地建造第二座地穴，反而是直接升级三级基地同时放下了屠宰场，很显然蜘蛛王并不想用石像鬼与对手一争高下，而是想用蜘蛛流加科技优势与对手在后期决一胜负；Lucifer那边，因为在中期投入了巨大的资金来发展石像鬼部队，所以自然在科技的发展上落后了不少，当对手三级基地完成，二英雄死骑出生后，Lucifer才刚开始升级三级基地，不过对大批石像鬼的投资，还是使得Lucifer在中期牢牢掌握了正面战的优势，所以从综合角度来看，其实双方的发展不相伯仲，很难说谁占了上风。

图4：石像鬼点杀食尸鬼，GOSTOP在后追击对手巫妖

图5：丢车保帅，GOSTOP成功逼退对手巫妖

图6：面对对手的CREEP JACK，GOSTOP沉着地后撤

图7：随后展开反击

蜘蛛王在经过短暂的调整、逐步将主力部队换成了蜘蛛之后，终于冲出了基地开始MF，而Lucifer的阴影也很快将对手MF商店的情报传给了自己的巫妖，路大大立刻纠集所有石像鬼前去商店CREEP JACK，一开战Lucifer的巫妖立刻使用了亡者之书来扩充部队，并且以NOVA加石像鬼点杀的操作来攻击GoStop的部队。深谙蜘蛛之道的GoStop怎么会轻易就被对手击溃，利用操作将所有部队拉到怪物的背后，并且以死亡缠绕治疗被集中攻击的单位。这样一来Lucifer的部队想要攻击GoStop就要先跨过当中的中立生物，操之过急的Lucifer还没来得及做进一步的操作，就发现那些凶悍的中立生物已经开始攻击自己的石像鬼，而GoStop的蜘蛛也趁乱诱捕下了两个石像鬼杀之。Lucifer见形势不对，慌忙选择撤退，避免进一步的损失（**图6、图7**）。

细节分析：率先出石像鬼的一方的确能在内战中掌握先机，但是当对手不与你拼石像鬼的话，你的优势就很难扩大。GoStop正是巧妙躲避了对手锋芒最盛的时机，随后以蜘蛛反制对手石像鬼，逼迫Lucifer进行转型扭转了被动的局面，阻止了Lucifer进一步扩大优势的机会。

GoStop就这样以一次漂亮的反骚扰成功地扭转了被对手压制的局面，获得了平稳发展的契机。Lucifer也知道当对手的蜘蛛成型之后，石像鬼已经失去了掌控战局的能力了，于是两人心照不宣地开始分头MF提升等级，为最后的决战做准备。首先打破僵局的还是Lucifer，他为了避免被对手的蜘蛛流克制，所以也相应地COPY起对手的阵容，将自己的部队全部转化为蜘蛛加憎恶的配置，不过手上大量无用的石像鬼成为了他最头疼的问题，这些石像鬼在正面战中将无任何用武之地，无奈的他只能将这些空军变为侦查对手分矿和骚扰对手主矿的游击部队，不过5～6只的石像鬼很难对对手造成致命的骚扰，GoStop只升级基地内的通灵塔就轻松化解了Lucifer的骚扰，当两人将内陆上所有怪物清理完毕后，正式的决战一触即发。看看两人此时的实力对比：Lucifer这里人口已经达到了79，主要部队以蜘蛛+石像鬼和少量

图8：充电完毕的毁灭者成为了LUCIFER的噩梦

图9：依靠地理优势，GOSTOP漂亮地将对手重创

的憎恶组成，英雄等级分别为巫妖LV5、死骑LV3、小强LV1，没有分矿；GoStop这边人口68，主要部队为蜘蛛+憎恶，英雄等级分别为巫妖LV5、死骑LV4、小强LV1，同样没有分矿。从局面上看两人的实力不相上下，Lucifer略微占优，也正是因为如此Lucifer率先向GoStop发动了攻击，两人真正意义上的第一次大规模战役在GoStop主基地的路口开打，原本处于劣势的GoStop在开战后，非常巧妙地将部队拉回到了斜坡上方，依靠地形优势与Lucifer展开战斗，Lucifer在开战后立刻使用亡者之书召唤大批骷髅，不过这一看似漂亮的操作却成为了GoStop反制的关键，蜘蛛王立刻命令一个黑曜石雕像成为毁灭者将骷髅全部变成能量（**图8**），充电完成的毁灭者开始大肆攻击Lucifer的憎恶，急上心头的路大大不得已派上了石像鬼前来攻击毁灭者，谁知道忙中出错的是自己的蜘蛛自动诱捕了毁灭者，这样一来，原本可以秒杀的毁灭者，变成了只能点杀的对象，而自己大批的石像鬼同样被对手的蜘蛛网下，当Lucifer正懊恼自己的操作时，小强的一个走位靠前，成为了GoStop集中攻击的目标，死骑的死亡缠绕还没飞到，小强已经抽搐着身体变成了一滩绿水。随后Lucifer的巫妖又成为了攻击的对象，眼看着自己兵力占优，但为了保住主力英雄的性命，Lucifer无奈地使用了回城（**图9**）。

GoStop趁着Lucifer回城的时机，非常轻松地端掉了Lucifer在9点的分矿，这样一来Lucifer彻底陷入了危机，原本大资金投入的分基地被摧毁，自己的部队将无法及时得到补充，而GoStop的部队和英雄则大大领先自己。急于逆转劣势的Lucifer贸然发动了一次进攻，被GoStop再次依托地形优势轻松击退（**图10、11**）。此时双方主矿都已经告罄，Lucifer依然占据着主动，而且为了决战作准备，Lucifer为每个英雄都购买了无敌药剂防止被对手秒杀。两人最后的决战发生在神庙的6点出口外的草地上，好不容易拉

图10：切断对手最后的经济命脉

图11：再次依靠地形逼迫对手回城

平了部队数量的Lucifer踌躇满志地率先发动了进攻，GoStop不愧为蜘蛛流的王者，在看到对手小强向前走动时，知道对手想要穿刺来破坏自己的阵形，立刻指挥所有部队后撤，使得小强在开战阶段最重要的穿刺落空，随后GoStop立刻指挥部队掉头回击对手，小强一个漂亮的穿刺将对手靠前的部队和英雄悉数穿起，随后巫妖的NOVA和全军的点杀就集中在死骑身上了，Lucifer的死骑瞬间被秒，失去了主心骨的Lucifer军立刻崩溃，小强在没有死亡缠绕治疗的情况下，也成为了下一个牺牲品，瞬间失去两名英雄的Lucifer，已经没有任何反抗能力，当对手的巫妖闪着金光6级毕业后，Lucifer只能打出“GG”，在蜘蛛王面前俯首称臣（**图12，13**）。

图12：GOSTOP一次完美的穿刺破坏阵形

图13：只剩下光棍司令的LUCIFER打出了GG

战报综合分析：可以这样说，双方各打了半场好局，而GoStop则掌握住了最重要的后半场，通过中期一次漂亮的反CREEP JACK将对手巫妖逼回了城，以此延缓了对手继续扩大优势的脚步，随后又一次精彩的操作将对手的CREEP JACK化为无形，顺利地为自己转型蜘蛛赢取了时间。随后掌握胜机的一次大战，蜘蛛王表现出了蜘蛛流第一人的完美操作，依托高地优势，将数量领先自己部队的Lucifer军一举击溃，同时GoStop对于英雄道具上的购买和保护实在是独具匠心，体现出他对蜘蛛内战深厚的造诣，3个无敌将对手的大量攻击化为无形，随后一次致命的反击将Lucifer打倒在地。GoStop给我们上了一堂生动的蜘蛛流内战的教学课，而路大大则悲情地成为了反面教材……

迟来的王者之战
——KODE5全球总决赛wNv vs NiP简报

■北京 高嵩

在刚刚结束的KODE5全球总决赛上，瑞典的NiP战胜了我国的wNv取得冠军。其实在去年wNv如日中天的时候，两队就有很多机会较量，但阴差阳错始终没有碰到一起，两队的Fans也倍感遗憾。在本次KODE5上这两支队伍终于碰头了，而且一碰就是在决赛上，这也使比赛的观赏性大大加强，下面就让我们一起回顾这场比赛。

地图：de_train

上半场（NiP作CT，wNv作T）

手枪局两队的打法都很有针对性，NiP的SpawN、zet、RobbaN三人于A点二楼camp，B点的walle、ins两人在高点埋伏，NiP重点防守A点，而wNv主攻A。其实战术上wNv有些吃亏，但biGun的这颗雷（图1）是该局的转折点，他扔出雷后和Sakula、Jungle同时闪出（图2），瞬间秒杀NiP三人，使wNv顺利拿下手枪局，1：0。

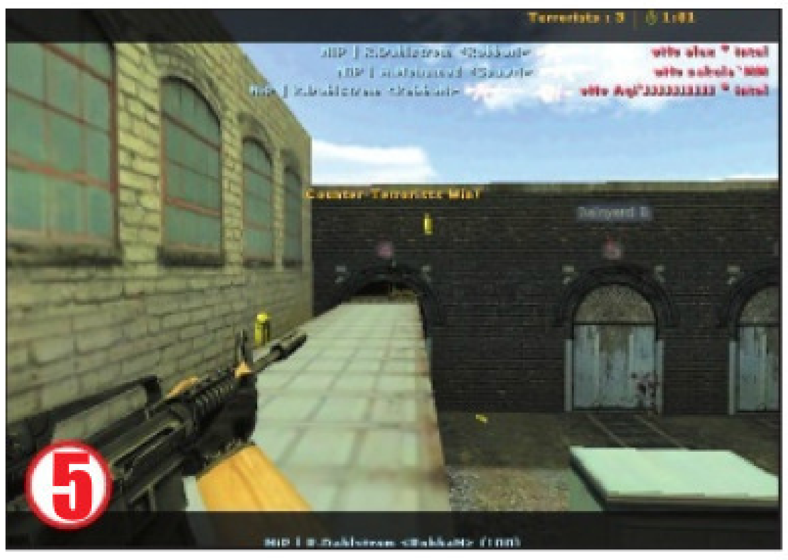
NiP进入两个ECO局，虽然wNv顺利拿下了这两局，但依靠SpawN的出色发挥，使wNv人员伤亡很严重，这给wNv的经济和心理都造成不小的打击，比分变成3：0。

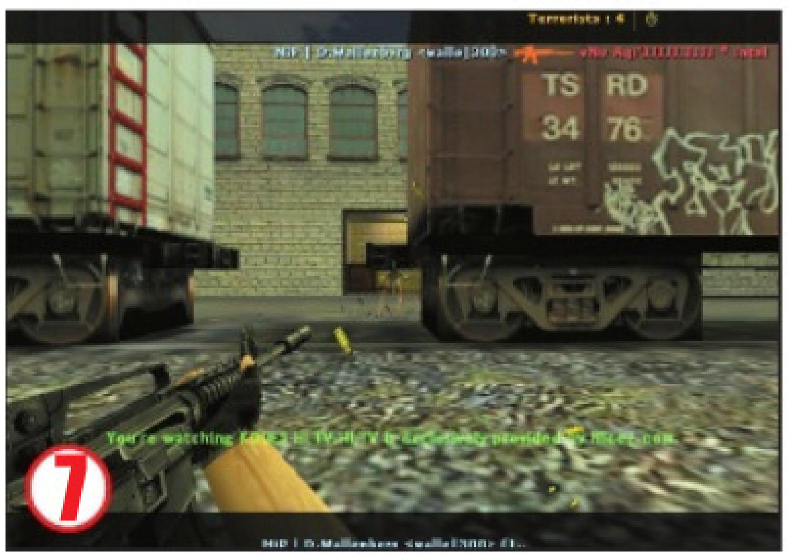
第4局是两队的第一个长枪局较量，wNv的开局是2-1-2主攻B点，而NiP以惯用的4人B点、1人A点进行防守（图3），该局的英雄又是SpawN，他依靠上局捡到的AK在绿墙通道连续杀死3名wNv队员（图4），完全打乱了wNv的战术，导致对手的失利。

第5局wNv起枪，以1-3-1阵型rush到B点，NiP还是4人B、1人A，但wNv在互相保护和出击的时机上出现了失误，成全了RobbaN的1挑3，wNv再负一局，比分变为3：2（图5）。

第6局是wNv的ECO局，他们rush到A点却被刷屏，比分3：3。

第7局wNv慢打B，但被压前的zet发现，NiP及时回防，混战过后wNv的aqi以一敌二失手，再负一局，比分变





成3：4，NiP开始领先（图6）。

第8局wNv以1-3-1阵型rush B，api率先打掉walle，在手雷的配合下wNv顺利拿下外场，zet、ins选择保枪但被杀，wNv干净利落拿下这局，比分扳为4：4。

第9局wNv选择打B，这局的关键人物是api，他打算从外场绕到CT背后，但被经验丰富的walle发现（图

7），如果不是walle 这局wNv大有希望拿下，比分变成5：4，NiP领先。

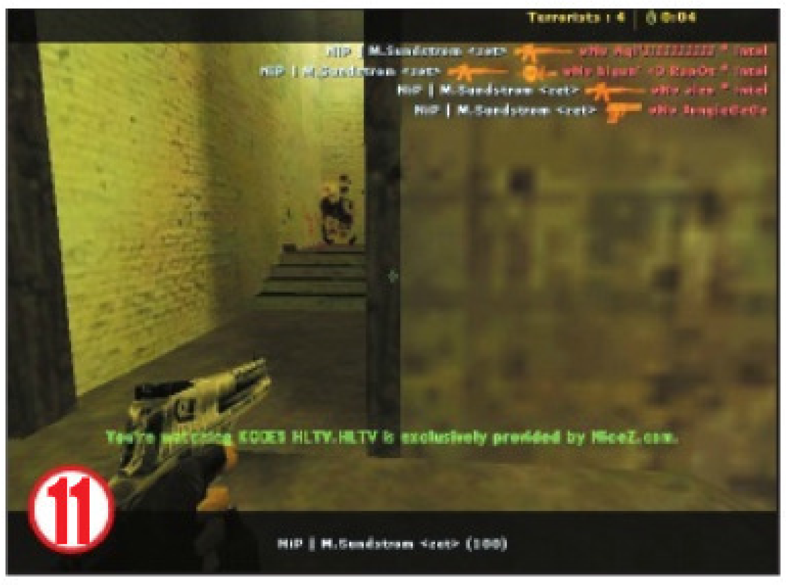
第10局wNv以1-3-1阵型rush B，RobbaN则以一个漂亮的1挑4（图8）帮助NiP拿下该局，比分变成6：4。

第11局是wNv的ECO局，他们选择进攻B点，结果惨被zet刷屏，比分变成7：4（图9）。

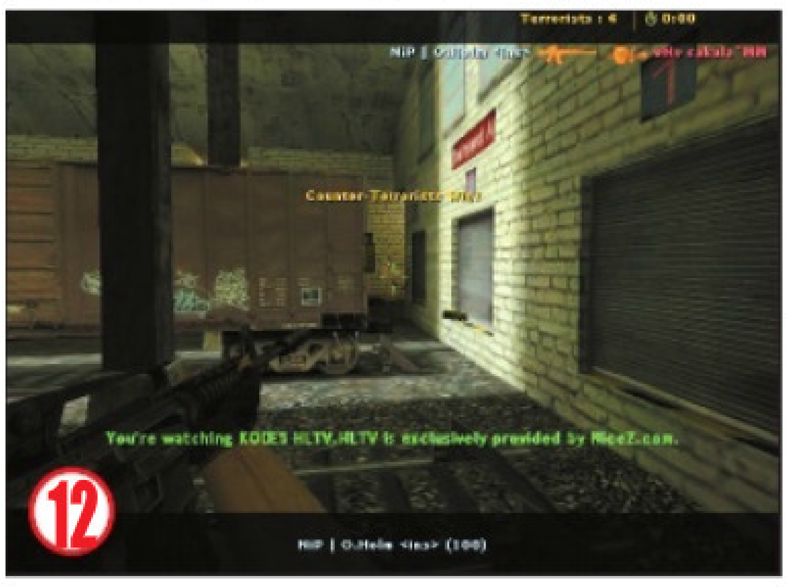
第12局，wNv以1-3-1阵型rush外场，SpawN的1挑2（图10）拖住了wNv进攻的脚步，使NiP的队员有时间卡好位置，在2对2的残局中wNv处理得也不够成熟，NiP再拿一分，比分变成8：4。

第13局，wNv不得不进入ECO，依然选择打B，又是zet的1挑4刷屏（图11），比分变成9：4。

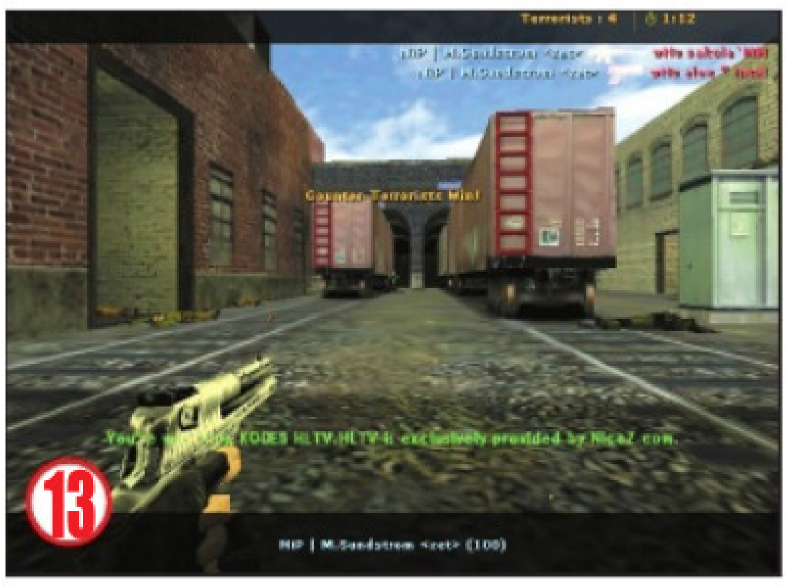
第14局，wNv开局3人走二楼，



Jungle用AWP守中门，但此时的NiP已经打出自信，walle直接摸进中门将Jungle爆头。wNv打A，绿墙通道的Sakula负责包抄，一阵混战后形成了Sakula以一敌二的局面，被ins直接爆掉（图12），NiP以10：4领先。



第15局，wNv依然选择1-3-1阵形rush B点的战术，但没人负责断后，从后面包抄的zet完成1挑3（图13）帮助NiP拿下上半场最后一局，NiP以11：4结束上半场。



下半场（wNv作CT，NiP作T）

第1局手枪局NiP采取2-1-2慢打的方法试探wNv的防守阵型，wNv明显出现判断上的失误（图14），被zet一人吸引了3名队员，导致B点失守，NiP拿下手枪局，比分扩大为12：4。

wNv被迫进入两个ECO，NiP没有大的损失，稳稳拿下，比分变成14：4，这时几乎大局已定。

下半场第一个长枪局，NiP的4人走绿墙通道，中门walle负责扔雷（图15），而wNv重点防守的也是绿墙通道，一阵混战后wNv的aqi和biGun分别作掉对手，wNv拿下下半场第一局胜利，比分变为14：5，wNv开始了一轮反击。

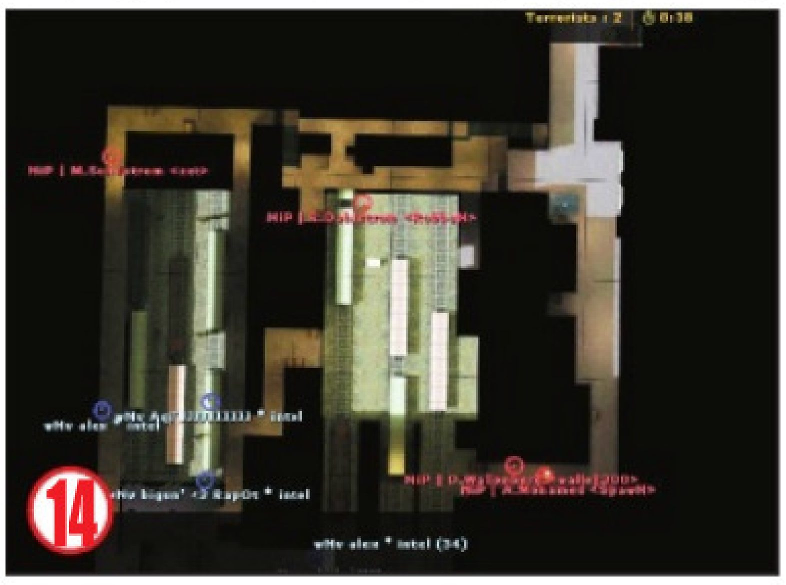
下半场第5局wNv采用3人B、2人A的防守方式，NiP是2-1-2进攻阵型，在绿通一换一后NiP决定打A点，A区的Jungle发挥出色以AWP完成1挑2，wNv再拿一分，比分变成14：6。

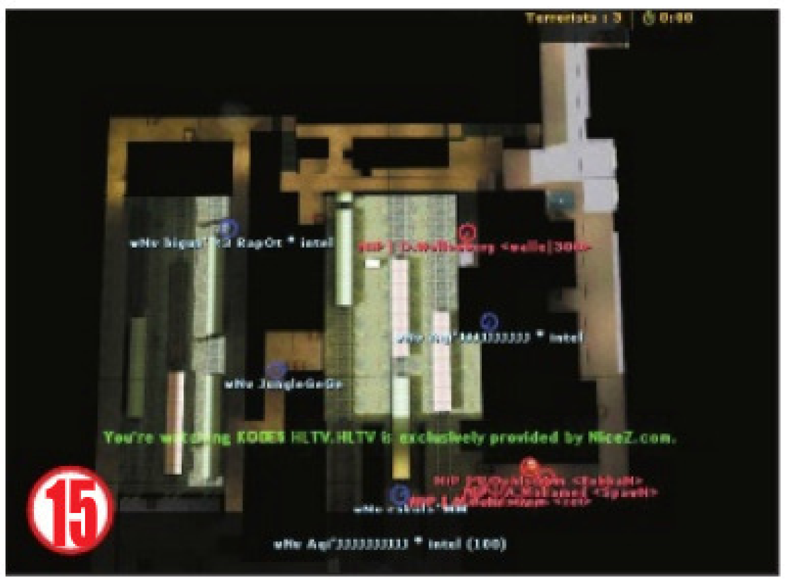
第6局NiP的ECO，他们选择rush外场，被wNv刷屏，14：7。

第7局NiP慢打A，中门处walle吸引，但被大胆前压的alex击毙，随后Sakula和biGun相互配合以二敌三成功，拿下了这局，比分扳为14：8。

第8局NiP以2-2-1阵型rush外场，SpawN摸上高点打死wNv两人，一阵混战过后，NiP拿下了这一局，15：8，NiP成功拿到赛点。

第9局walle拿起了他的成名武器——AWP，中门直接作掉Sakula，接着alex打掉RobbaN，biGun打掉zet。NiP并不急于进攻而是选择卡点，体现出一支强队的经验，ins卡





点打掉了alex，此时双方是3对3，api包抄作掉walle后被ins打死，SpawN将Jungle爆头，场上瞬间变成ins、SpawN对biGun，SpawN埋包后被biGun杀掉，ins听到拆弹声后出去打死了biGun，真是精彩的一局。此局过后胜负已判，wNv无奈地打出“GG”，比分定格在16：8，NiP夺得了KODE5全球总决赛冠军。

短评：纵观全场比赛，NiP无论在战术和配合上都表现出极高的水平，反观wNv作T时战术有点单一，配合也不够默契，经常被NiP的队员1挑2、1挑3甚至1挑4，这可以看出wNv队员相互间的保护不够。不过单从一场比赛、一张地图还不能轻易判定高下，今年两队可能还有机会相遇，希望他们能给我们带来更加精彩的比赛。

编者按：《寂静岭》电影已经放映很长一段时间了，在我眼中，它可能是有史以来最好的由游戏改编的电影。在电影放映后，各个游戏论坛都不乏有相关的热门话题，于是我在本期邀请洋葱君撰写了一篇以电影版《寂静岭》为主题的文章。瞧，在一个真正的游戏迷眼中，他所看到的这部电影与别人既是相同的，又是完全不同的。对于玩家来说，这不是很有趣的事情么？（注：还没有看过这部电影，又不想因为剧透而失去乐趣的朋友，请先看完电影后再阅读本文。）

■贵州 洋葱

黑暗中的声音

一个游戏迷眼中的寂静岭电影

从2005年发布拍摄的消息开始，一直到吊人胃口的各种预告片，之后到导演的博客留言，再到国外的论坛上与人讨论电影可能的剧情，可以说笔者见证了整个电影诞生的过程——之所以会这么起劲，是出于一个《寂静岭》铁杆的复杂心理。一方面希望看到自己喜欢的游戏能够通过银幕被更多的人所接受，另外一方面则是担心导演是否有能力在不到几个小时的胶片长度里，表现出《寂静岭》系列那复杂而充满争议的世界观；潜意识里总有种游戏“粉丝”天然的顾虑，担心电影画虎不成反类犬。

在ACG改编电影这个领域，Christoph Gans（以下简称CG）是最优秀的导演。《哭泣的弗里曼》和《狼族盟约》两部ACG改编作品的成功，相信是索尼制片挑选他执导《寂静岭》的理由。更为难得的是CG自己就是一个资深的《寂静岭》游戏发烧友，对游戏的理解相当到位，这一切都在事前吊高了观众对这部电影的胃口。上映第一周，北美票房两千万，拿下了票房冠军，可以看成是之前高期待值的体现。在对电影母体的游戏情节完全陌生的情况下，评论界一致给出的是中上的评价，这已经是难能可贵了。

作为一个铁杆的游戏“粉丝”，我在看这部电影时始终带着两个问题。

第一、寂静岭电影是否能和游戏形成一种世界观上的良性互动关系？以前在游戏中一些无法解释的问题，是否会随着电影情节的出现而有了一个新的视角？

第二、CG如何把握好原作风格与电影商业需求之间的关系？寂静岭之所以能成为寂静岭，是因为其独一无二的游戏氛围和世界观体系。然而，它毕竟只是一个小众圈子的话题，那些诸如宗教和邪神崇拜之类的让游戏粉丝们津津乐道的元素，如果原封不动地照搬到电影里，很有可能成为致命的票房毒药，这是所有的人都不愿看到的情况。另外一方面，如果在剧情结构上作出像《生化危机》电影版那样根本性的妥协，则必然会招来众怒砸掉自己的招牌，落得个猪八戒照镜子里外不是人的处境。如何去平衡两者之间的关系，这就要看创作团体的功力了。至少在看完电影之后我个人的评价是80分良好，我认为编导为《寂静岭》的粉丝们交上的这份答卷是合格的。

情节

我们首先来简单了解一下电影的剧情。

Rose和Chris夫妇10年前在孤儿院收养了一个婴儿，给她取名为Sharon。此后他们发现Sharon患上了梦游症，时常会走出家门，醒来时口中念着某个地方的名字——寂静岭。Rose为了揭开这个谜团，不顾Chris的反对孤身一人带着Sharon开始了旅行。之后发现妻子和女儿离家的Chris，也在和妻子失去联系之后来到了寂静岭。

Rose深夜带着Sharon游走引起了女警Cybil Bennet的注意，因为误以为Rose诱拐儿童，Cybil跟随Rose来到了寂静岭。途中发生车祸，一行人醒来时发现自己已身处一个噩梦般的世界当中，Sharon失踪了。Rose惊奇地在寂静岭发现了一个和自己的女儿Sharon酷似的小女孩Alessa Gillespie，并机缘巧合地见到了Alessa精神失常的母亲Dhalia。一行人遇见了教会领袖Christibela，后者告诉他们Sharon已被小镇的黑暗力量带走，要找到她就必须深入到小镇黑暗力量的最深处。Rose最终历尽千辛万苦找到了这个源头，Dhalia的女儿——

Alessa，并最终发现了事情的真相。

30年前，刚10岁而没有父亲的Alessa被小镇上的居民视为女巫而受到歧视和排挤。终于有一次Alessa不幸受到了学校清洁工Colin的侮辱，教会领袖Christibela随即召集了秘密会议，决定将Alessa用火净化，这也是小镇长久以来保持信仰的传统方式。然而，仪式进行过程中发生了意外——本来用来净化女巫的火焰蔓延到了整个小镇，导致小镇在30年的时间里成为一座无人居住的鬼城。

Alessa却没有在火灾中死去，她在死亡与痛苦之间挣扎了30年。这最终导致了黑暗Alessa的出现，结果是她的痛苦在寂静岭的力量作用下蔓延到整个小镇。求生不得求死不能的Alessa对生命的渴望创造出一个新的婴儿。这个婴儿在10年前被放在孤儿院的门口，之后被Chris夫妇收养，也就是Sharon。女警Cybil在帮助Rose的过程中不幸落入教徒之手，最终被教徒以异端的名义杀害。见到Alessa之后，黑暗Alessa请求Rose结束这一切，让自己附身在Rose身上进入教堂进行最后的复仇。Rose以一个母亲的情怀答应了她，成为Alessa结束噩梦的复仇天使。一切结束之后母女二人踏上了回家的道路，然而却好像总是与Chris阴阳相隔，游离在未知的异世界里……

人物与剧情分析

平心而论，女巫审判是一个比较老套的电影情节。狂热的信徒，无辜的少女，残酷的迫害，不能不说有些落于俗套。有史蒂芬·金的《魔女嘉丽》在前，《寂静岭》电影实在没有再来趟这浑水的必要。笔者的一些朋友看完之后说“观赏性差”，理由是迫害女巫这种事情不符合当代美国的时代背景，也许往前推个几百年，放在1692年的塞勒姆小镇倒还说得过去。总而言之片中宗教狂热的气氛同1974年（影片时间背景）嬉皮士文化盛行的美国是有很大出入的。不能不说这种看法确实有一定的代表性，不过我个人认为这种评价是有欠公正的。

我们先把原作同电影情节作一个简单的对比。在游戏原作中，Alessa从小就被作为召唤神的祭品而受到教会的培养，她的体内被植入了神的胚胎，同时因为神的成长需要仇恨和痛苦作为营养，她从小就遭到了母亲Dhalia非常残酷的虐待。最终Alessa在Dhalia所进行的召唤仪式中受到了致命的烧伤，同时由于神的力量，她又无法像正常人一样死去。为了躲避母亲Dhalia的第二次仪式，Alessa把自己最后的力量一分为二，“产”下了新生儿Cheryl，自己则从严密的看管中逃脱。之后这个女婴被看管她的护士Lisa慌乱中遗弃到高速公路旁，被路过的作家Harry Mason所收养。

7年后，因为受到Alessa的召唤，Cheryl和父亲一起来到了寂静岭。然而，不明真相的Harry被Dhalia利用，成为第二次召唤仪式的帮凶。Dhalia最终成功抓获了Alessa，但自己却被召唤出来的神杀死成为牺牲品。Alessa完成了自己的复仇，自己也在生命之光消失之前给Harry留下了自己的转世女婴，后来成为《寂静岭3》的女主角Heather。

基本上，这些原作中的要素都被忠实地还原到了电影里。原作当中的角色几乎全部登场，就连游戏中只在某警察局的报告中出现过一个名字的Gucci警长也在电影里露了一脸。唯一没在电影中出现的原作中的角色是医生Michael Kaufmann，因为Dhalia这个人物在电影中做了很大的改动，作为游戏中阴谋的同谋者Kaufmann也就没有位置了。我们的英雄父亲主角Harry Mason在电影中被替换成了母亲Rose，这样做的考虑可能是出于更为直观地表达这个角色身上的母性。Alessa这个人物也做了一些很有趣的改动。原作中的宗教成分被大幅度淡化，使得整部电影在情节上更倾向于一种对民众狂热的审视，母爱与亲情同愚昧与盲从之间的斗争。这在很大程度上招来了游戏爱好者的不满，认为是一种商业化的背叛，我们随后再来讨论这个问题。

总的来说，我个人的看法是，《寂静岭》电影的意义更多地体现在了世界观结构上，而并不在于它的主题思想。有相当多的证据暗示，这部电影更多的是起到了一个铺路石的作用，导演真正的野心在于把口碑最好的游戏二代搬上大银幕。

先来对几个焦点的剧情问题作一下分析。

第一、Alessa为什么会被教会的信徒迫害？电影中所呈现的情节是，Alessa从小就被周围的人所孤立，在某次被清洁工侮辱之后教会决定把她作为女巫实施火刑，这导致了30年前毁灭小镇的那场大火。实际上，电影在这个核心情节的处理上故意采取了一种比较暧昧的手法，所以导致了相当一部分游戏爱好者的误解。

Alessa并不是一个没有

任何背景的无辜女孩。没有父亲也许是她受到周围同龄人排挤的理由，不过在她身上发生的不幸并不能成为烧死一个人的借口。如果我们把Alessa的悲惨命运都归结于民众的狂热与盲从，那未免太小看了编剧的能力。出于商业化的考虑，电影也许能够淡化处理原作中某些不适合在银幕上表现的内容，但不会也不能彻底割断电影与原作之间的联系。我们不要忘了，3个编导都是铁杆的游戏爱好者。以Dhalia为例，原作中她是一个狂热的宗教信徒，为了自己的野心不惜烧死自己的女儿。然而在电影中这个角色转移到了教会领袖Christibela的身上，Dhalia被定位于一个软弱无能的母亲，增加了角色和戏剧冲突，一切都是为了银幕化而做的必要改动。在最终揭晓真相时，有一句台词是“像这样的事情（用火净化女巫）自从小镇建立以来定期都会举行”。如果我们据此假设是因为寂静岭定期会发生清洁工性犯罪事件，并由此引起大规模的女巫审判显然是荒唐的。换句话说，Alessa的不幸有她自身的部分原因。

影片的原创怪物也体现出了游戏的特色

在原作中，Alessa所有的不幸都来自自己作为教会祭品的命运。她的身上被植入了神的胚胎，并由此具有了某种超能力。一种对电影剧情比较符合逻辑的假设是，Alessa的力量在突然受到外界强烈刺激时发生了爆发（被清洁工侮辱），发生了灾难性事件，这引起了当地教会的注意。在电影中，新增的看门人这个怪物实际上就是清洁工Colin在异世界中的化身，我们可以从他身上看出他是在很痛苦的情况下死去的。根据电影中Anna这个人物的台词——“我们的先民们用这样的方式来保持信仰”，可以认为女巫审判这一事件在寂静岭有着历史的残留和现实的土壤。可以看出电影导演在忠实于原作的基础上做了一些很巧妙的改动以适合大银幕的需求，所以对他这方面的指责是不公正的。

第二、黑暗Alessa的真实身份是什么？在游戏中，寂静岭自古以来就具有某种神秘的力量，各种宗教仪式在这块土地上举行。南北战争时期，寂静岭作为英国的海外殖民地收容了大量战俘，并发生了大量的虐杀战俘事件，这最终导致了寂静岭产生某种特殊的能力，可以将普通人意识中的黑暗面赋予实体。

根据黑暗Alessa的自白，她是在Alessa处在极端痛苦时来到Alessa的身边的。有一句耐人寻味的台词是“仇恨可以改变世界，这时候，我来了。”我个人的看法是，黑暗Alessa只是寂静岭力量的一个媒介，被Alessa的痛苦吸引而来。“我有很多名字，这时候，你可以叫我黑暗Alessa。”应该说这样的设定是符合游戏原作世界观的。

第三、说说寂静岭的多重世界。笔者写过一些文章，试图论述寂静岭多重世界的性质。这里我也会尝试对电影中的异世界作一个解释。相信有相当部分初次接触《寂静岭》的玩家，会被此系列“表里世界”的概念感到棘手。我的建议是把这些吓唬人的大帽子扔一边去，以一种普通观众的心态来欣赏电影。《寂静岭》系列的核心世界观，用游戏中的资料来表达的话，就是“Manifestation of Delusions”，实体化的幻想。也就是说，主角内心深处的意识会被寂静岭的力量赋予实体，成为我们所看到的怪物和游戏场景。哪怕是再光怪陆离荒诞不经的场景，都能追究到一个人性上的起点，这是寂静岭之所以能吸引那么多爱好者的原因。基本上，按照同样的世界观法则，我们可以把电影中的多重世界做一个简单的分类——1.真实世界；2.异世界。

30年前火灾发生后，Alessa被送到医院。她巨大的痛苦与寂静岭的力量结合产生了我们所看到的异世界，也就是一直被教堂中的教徒们称之为“黑暗”的力量。当黑暗到来时，教徒们躲藏在教堂中不敢外出，而与此同时Alessa的力量也无法进入教堂。我们可以看到教徒们要身着某种特殊的防护服才敢在白天外出，但一旦深入到黑暗的异世界连防护服也保护不了自己了。基本上，我的看法是异世界中包括教徒在内的所有人在30年前就已经死去了，死因是火烧Alessa时意外发生的大火。我们可以看到包括教会领袖Christibela在内，所有的人都是蓬头垢面，脸色苍白，就像刚从坟墓里爬出来一样，这都是当年火灾过后留下的痕迹。Alessa巨大的痛苦与寂静岭的力量相结合，产生了一个与现实世界隔绝的二元世界。所有人的意识都被滞留在这个世界里，时间被永远定格在1974年的11月，火灾发生的那一天。

电影采取了一种全景式平行叙事的方式，把Chris所在的真实世界同Rose所在的异世界不断地进行交叉比较，非常强烈地向观众暗示了异世界的性质。Rose自进入寂静岭之后就无法同Chris再进行联系，电话接不通；同样的事情也发生在了Cybil的身上，她始终无法同警局取得联系，最终成了教徒的牺牲品。所有的一切都只是一个噩梦，Alessa的噩梦。在她完成自己的复仇，从痛苦中得到解脱之前，所有的人都无法从这个噩梦中醒来。作为Alessa转世的母亲，Rose最终帮助Alessa完成了自己的复仇。她让教徒们正视了自己对Alessa所犯下的罪行，而之前因为狂热

的宗教偏执，后者一直拒绝接受自己是杀人凶手的事实，这使得Alessa的意识无法进入教堂的避难所。正如黑暗Alessa告诉Rose的那样，她所需要Rose做的，就是“告诉他们真相，那些一直被他们拒绝接受的真相。”

我们来举一些具体的例子，看看异世界这种噩梦式的转换特征是如何体现在游戏当中的。细细数一下，电影中一共发生了3次世界的转换。第一次，Rose来到寂静岭，追踪Sharon进入地下室时，警报响起，异世界出现；第二次，Rose在学校发现死亡的清洁工Colin，突然发生变异，异世界出现；第三次，Rose和Cybil发现30年前的火灾现场，Alessa当年被火严重烧伤的地方，此时异世界出现。

如果我们把电影当中的异世界看成是那个在病床上，在生与死之间挣扎的Alessa意识的体现，这一切就有了一个比较合理的诠释。当Alessa处在昏迷和沉睡状态时，异世界处于表状态，此时大雾弥漫，街道上空无一人；而当Alessa发生强烈的情绪波动时，异世界进入里状态，此时无数的怪物醒来，血腥的黑暗世界会吞噬掉一切，包括那些没有及时进入教堂避难的信徒。

教徒们为什么会穿防护衣？是他们下矿井时所穿的衣服么？矿井又在哪里？教会和矿井之间有什么关系？在这些背景资料都没在电影中作任何交代的前提下，很难说这种说法有什么逻辑性可言。我的看法是，那是火灾发生时，慌乱逃亡的教徒们为了求生而穿上的矿井防护服。电影中有一个场景是Gucci警官告诉Chris，许多人在当年的火灾当中死去，随后他向Chris展示了自己手上当年因火烧留下的伤疤。然而在最后真相揭晓时我们会发现，Gucci警官手上的伤疤是试图从火刑架上拯救Alessa时留下的。换句话说，矿井的大火只是一个用来掩盖教徒罪行的借口而已。而在长达30年的时间里，他们的意识一直滞留在自己死亡时火灾发生的那一刻，每当黑暗来临时就会下意识地重复当年的举动而自保。电影中有一个情节是身穿矿井防护服的教徒在Alessa的黑暗世界中被怪物所吞噬，可见这种防护服的作用极其有限，心理因素要远远大于实际因素。

第四、三角头为什么会出现在电影里？实际上，电影预告片刚一出来，导演CG就受到了来自游戏玩家的多方质疑，其中最多的疑问就是来自三角头。原因是作为《寂静岭2》主角James Sunderland个人主观意识的体现，三角头没有出现在2代以外的理由。这个看法是没错的，因为关于三角头的性质问题，不仅是玩家之间达成的共识，连官方资料都予以了承认。不过之后CG在个人博客上发表了一个声明，大致内容是说自己同游戏制作方Konami经过讨论，认为在电影中使用三角头的形象并无不妥。因为这个形象本身形成于2代之前，早在James来到寂静岭之前，三角头作为寂静岭历史的一部分已经存在很久了。这个说法倒也能自圆其说，不过说实话，以一个《寂静岭》老玩家的立场来看，我个人看法就只是电影导演和Konami联手圆了一个谎而已，因为他们实在是无法抗拒在银幕上使用三角头这个经典形象所可能带来的商业价值。可以预见的是，在续作里它将会再度登场。基本上我们去理解电影中的三角头只有一条路可走，那就是教会和小镇的历史。笔者在电影之外也写过一些有关三角头的论述文章，这里就免用大量的游戏名词骗稿费了，有兴趣的朋友可来我的《寂静岭》专题网站www.memoryofalessa.com专门讨论。

改编与原著

《寂静岭》本身是一个很有电影质感的游戏作品，它的镜头运用、主题歌和配乐等都是同类游戏中的佼佼者，比起一些优秀的电影作品来也是不遑多让。可以说作为电影导演，CG手上完全有足够的素材供他使用，他所需要考虑的就是如何去优化组合而已。相信这也是《寂静岭》系列的王牌音乐人山冈晃参与到制片人队伍中的理由。事实也证明了，电影在这些方面做得非常成功。

以配乐为例，从电影开始时黑暗Alessa诱惑Sharon时的来自《寂静岭3》的巫毒教吟唱，一直到Rose开车时同样是3代Alessa唱给现在的自己Heather（Sharon）的《Letter to my future self》，气氛上如泣如诉，剧情上丝丝入扣，可以说是整部电影中难得的神来之笔。大量2代中的音效和主题配乐被应用到游戏中，然而听起来却流畅自然，与整部电

《寂静岭》系列的王牌音乐制作人山冈晃

影的氛围水乳交融，山冈晃不愧是山冈晃。整部电影的配乐完全取材于游戏，电影以1代主题曲开头，以2代的配乐过场，以3代的主题曲结束，CG给无数《寂静岭》系列的粉丝们玩了一把只有粉丝之间才有的默契。

怪物的设计也完全还原了游戏的面貌，从片头的小熊怪物到来自2代的lying figure，从经典的护士到三角头，哪怕是最挑剔的玩家也挑不出毛病来。新增加的虫怪和看门人这两个角色，则充分显示了编剧的诚意。一些经典的游戏场景设计在电影中被重现。比如说片头的撞车以及Rose手持打火机在黑暗小巷中前进的片断，厕所当中的抽泣声等都来自1代的游戏场景，两个公寓之间跳跃的场景则来自2代，这些会心的小细节足以让老玩家的眼泪由感而出。

有一个很让我感动的地方是电影的“游戏流程进行方式”。这是我自己发明的一个词，意思是CG在以游戏流程的方式构造了电影的某些故事情节。比如说A地拿道具，B地使用道具的经典游戏模式，以及包括三角头和护士在内的关尾Boss式的设计，都足以让游戏玩家们感到无比的亲切。可以说在他的能力范围之内，电影导演CG表现了他作为一个游戏爱好者最大限度的忠诚。

缺点与不足

《寂静岭》电影有没有缺点？有，简单地总结一下有两处。

第一、双主角的平行叙事方式。恐怖电影的要诀在于如何在几个小时的胶片时间里激发和保持观众对未知的不安和恐惧，所以在传统的恐怖电影里观众大多是以主人公的第一视角来观察周围的事物，在未知的世界里进行探险。然而《寂静岭》电影则采取了一种全景式的平行叙事结构，强行引入了一个原本并无必要的丈夫Chris的角色，而这个角色在很大程度上破坏了整部电影的张力。电影前半个小时可以说是完美无缺的，观众与Rose同呼吸共进退，保持了一种高度的剧情张力。然后半小时后Chris的出现破坏了一切，观众不得不来回在Chris所在的现实世界同Rose所在的噩梦世界进行转换，这是电影在情绪控制上最为失败的地方。

我想我多少能够理解CG这样做的理由，他的目的在于迅速在这部电影中建立一些基本的世界观规则，把寂静岭表里世界的基本概念介绍给普通大众，为2代的拍摄铺平道路，所以在电影的表现手法上显得有些过于操切了。影片中不断在同一时间内将Rose所在的异世界同Chris所在的真实世界进行对比，大量使用平行蒙太奇的方式暗示玩家：“看，这就是寂静岭的异世界”。以学校Rose被困在异世界这一场景为例，3分钟的镜头里竟然出现了10多组交替的平行镜头，Chris和Rose近在咫尺却又不能相见，“她的香水在这里，她来过这里”，用力太着痕迹，过于急功近利，也成为整部电影气氛上一个不大不小的败笔。电影的结尾并没有让历尽千辛万苦的Rose母女安全回家，让观众得到道德上的解脱，而是让这一对苦命的母女游荡在寂静岭的异世界里，呈现出Chris在寂静岭失去妻子的2代故事格局，过快地为续集埋下了伏笔，也不能不说是过于操切的体现。

第二、商业化啊商业化。我担心的事情还是出现了，CG最终还是向票房做了一些商业化的妥协。最明显的有2个例子。1.三角头的出现以及随后无理性的暴力；2.护士的喜剧处理方式。我个人是反对在电影中使用三角头的，更不要说是用如此无理性暴力的方式；性感小护士以一种喜剧化的方式登场，进一步破坏了电影的张力。一群目不见物衣着暴露的小护士在主人公的诱导下相互厮杀，对那些从未接触过游戏的观众而言可能会觉得很有趣，但对这个系列忠实的玩家而言则是一种背叛，本来是可以做到更好的。更不要在整部电影的最后阶段，善恶大摊牌之前来这么一场不伦不类的搞笑戏，很容易破坏之前好不容易积累起来的剧情张力。

当然，暴力和性都是招揽观众见效最快的方式，多少可以理解，毕竟导演和普通票友的立场不同，要考虑的事情更多。说到底我是没有资格指责CG的，他的工作非常出色，给广大的玩家献上了一部不容错过的精彩电影。最后我想说的是，这次的护士Lisa一点都不美！

暴力与性感，这也是影片在日本宣传时的两大噱头

乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

NBA Live 07另类进攻防守法

■四川 余泳健

防快攻造撞人之1

防快攻造撞人之2

防快攻造撞人之3

快攻空中灌篮之1

快攻空中灌篮之2

快攻空中灌篮之3

NBA Live 07中的篮下防守一般都靠内线球员的盖帽，自己玩了几天，经常内线没回来时被人攻到篮下，只好拉个高点的外线强行盖帽，成功率极低，还容易造成对方打2+1，只有站位极好，对方球员身高和弹跳又都不高时偶尔能成功一次。如何能在内线球员没归位，对方又打出快攻时防守成功呢？今天我找到了一个办法，那就是制造电脑撞人犯规，NBA Live 07里的默认按键是“D”，笔者用太阳打湖人，科比的几次快攻都被我用这招破坏了。撞人犯规的位置要选好，首先要找到站位，不能站在内线半圆以内，那样就不起作用了，然后是下手要快，在对方离自己1米左右时就必须按“D”了，再过来一点就来不及了，那样会算你犯规。既能结束对方的快攻又能增加对方犯规次数，这招不可谓不妙。

再来说说另类进攻，NBA Live 07中我最常用的得分手段就是小范围切入，然后分球出去投3分和切入灌篮，不过还有一种更直接、成功率也很高的方法，那就是空中接力，默认按键是“A”。随便按“A”是不行的，那样会直接丢出场外，空中接力要有个强力又灵活的内线，而且灌篮数值要很高的，狼王加内特、太阳的斯塔德迈尔和马里昂都是适合这种打法的内线球员。需要做的是，先按下“1”键——是进攻战术中的“背对篮下”，然后在内线球员移动一瞬间按下“A”键，接着就可看到精彩的空中接力灌篮了。

笔者现在基本上每次进攻防守都可控制到自己想要的水平，读者朋友要好好挑战超级明星难度吧。

阵地空中接力之1

阵地空中接力之2

阵地空中接力之3

阵地空中接力之4

《半条命2》第一章　智打蚁狮王

■吉林 蓝白阿根廷

图1

图2

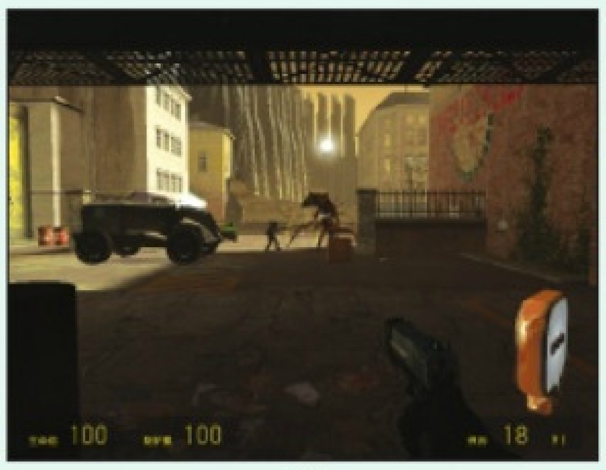


图3

图4

在半条命2第一章的第四关“逃离城市”中，玩家要击败一只蚁狮王。这只蚁狮王不但移动迅速，而且还有一群小蚁狮助阵，比较难打。其实我们可以躲起来让它打不着，而且方法也很简单。

当游戏进行到这里时，玩家就要面对蚁狮了（如图1）。从这里跳下去（如图2），就可以看到联合军在和蚁狮们大战（如图3），蚁狮王在消灭联合军之前不会攻击玩家，但如果玩家离联合军过近的话，联合军会攻击玩家，尤其是那个离玩家最远的联合军（如图4），而他也正是我们前进路上的最大障碍，所以当玩家跳下去之后应该先消灭那个离玩家最远的联合军，然后按住Shift靠右侧一路狂奔到对面的废墟处（如图5），这里其实是可以上去的，但由于一块墙角的阻隔，我们要按住Ctrl蹲下才能过去，转到墙角处，你就基本安全了（如图6）。如果你速度够快的话，此时联合军和蚁狮王的战斗应该还未结束。穿过这片废墟，来到一块石板下（如图7），此时你才算真正安全。等到蚁狮王解决掉联合军之后就会来攻击玩家。不过不用担心，不仅是蚁狮王，就连会飞的小蚁狮和侦察器也到不了你那里。唯一要担心的是蚁狮王会投掷汽车和油桶之类的重物攻击玩家（如图8），躲到石板下可以避免被打到。现在玩家可以尽情地虐待蚁狮王了，小蚁狮会去找艾丽克斯，不用管它们。这样打蚁狮王是不是简单了许多？如此打蚁狮王可做到滴血不费。P

图5

图6

图7

图8

TFT不死族VS人族战术一则

■山东 范晨

最近在人族打不死族的Replays上经常看到人类首发山丘之王，二发圣骑士，三发英雄血法师的打法。此战术的优势是前期山丘之王带领步兵可有效防止死亡骑士的骚扰，这样山丘之王就相对容易地MF，并用飞锤+围杀逼迫UD撤退从而安全地开起分矿。等山丘和圣骑士的等级一提高，再加上血法师放逐对魔法的加成作用，采用以不死族英雄为第一目标的打法极具威力。笔者研究了UD针对此战术的打法同大家分享。

食尸鬼开局是最好的选择。若用蜘蛛开局不仅前期兵力较少，对举盾步兵威胁不大，而且很难围对方的单位或英雄，更容易被飞锤+围杀干掉。前期死亡骑士不要单独去骚扰山丘的MF，最好带领食尸鬼MF到二级，拥有光环后再出兵。大概有半队以上食尸鬼时去抓山丘的MF，严格控制死亡骑士的走位，保持在队伍的后方以防被围。食尸鬼利用速度优势在山丘出手之时上前围击（图1），并利用人族在家补给的时间MF提高死亡骑士等级。

二本后立刻召唤巫妖，出四五个石像鬼，在家攒够数目后飞至人族主基地后方点杀农民（图2）。人族此时应该是速三本，除了山丘之王和圣骑士的技能外没有任何对空的兵力，箭塔则集中在分矿而主矿则相对脆弱。人族若不理会石像鬼，主矿必将受到重创；若在家防守或出火枪手防御，英雄等级便无法快速提升，经济会进一步受到影响（图3），且火枪手对三本的UD几乎就是送经验。

三本后立刻速毁灭，石像鬼继续伺机骚扰人族主矿，双英雄带狂暴食尸鬼和毁灭去攻打人族分矿，可谓“声东击西”（图4）。经济优势不大，英雄等级不高，人类绝对无法与UD抗衡。当狂暴的食尸鬼以迅雷不及掩耳之势冲破人族部队阵型，毁灭“黑云压城”时，人族只能望“鬼”兴叹了。

一句话，此战术的核心是利用石像鬼骚扰主矿农民逼迫人族部队在家防守，使英雄等级难以提升或被迫出火枪手从而耗费经济，使三本出兵受阻。

注意：1.在任何时候死亡骑士切忌单枪匹马出行，那样的结果很可能是交

图1

图2

图3

图4

出回城卷轴或死亡。

2.石像鬼不要太多以免影响升级三本的速度。在骚扰时看到农民修建防御塔则及时点之。

3.若发现人族出龙鹰对抗石像鬼，则转蜘蛛对抗之。

小技巧：不死三英雄的秒杀技能可这样使用——先控制巫妖对目标释放霜冻新星，对方部队受减速，当霜冻新星的冷冻时间到一半时控制地穴领主释放穿刺，使目标眩晕，此时霜冻新星马上恢复，然后操作死亡骑士和巫妖顺次释放死亡缠绕和霜冻新星，不给对手英雄任何机会。GG，GL！

《侠盗猎车手——圣安地列斯》踏板飞车谈

■四川 秦国强

图1

图2

《侠盗猎车手——圣安地列斯》是一款集赛车、射击、动作等于一体的多元素游戏，也正是如此，吸引了一大批忠实的游戏迷。在游戏中要获得金钱，通常需要完成任务或攻击市民，前者显得有些麻烦，后者过于暴力，还会增加通缉指数。那么有没有既文明又轻松的拿钱方法呢？

不知玩家有没有注意到在城市的一些角落或河道的两边摆放着一些木制或石制的斜面踏板，那么它们究竟有何用呢？看过极限运动的玩家应该不会陌生吧，这些正是用来飞车的道具，虽然不能同那些难度较大的极限运动相比，但却为此款游戏增加了新的游戏体验与乐趣。

下面给大家介绍几个笔者在游戏中找到的踏板点。

图3

（图1、图2）**难度：★**

河边的斜面踏板面积较大，无论是摩托车还是汽车均可完成飞车。

（图3）**难度：★★**

城市中小巷里的斜面踏板面积较小，受到周围环境的限制，只适合用摩托车来飞车。需要注意的是，由于小巷的弯道较多，在加速的过程中要附加使用←或→来及时调整车体的前行方向。

图4

（图4）**难度：★★**

街道对面的斜面踏板与小巷中的类似，不同的是，在加速的过程中要穿过主街道，所以避开往来的汽车是飞车成功的关键。

图5

（图5）**难度：★★**

房屋上的多层斜面踏板面积也很大，因此同样可使用汽车，不过用于加速的车道中有树木障碍，会影响到汽车的加速，从而大大降低飞车的成功率。

图6

（图6）**难度：★★★**

跨河的斜面踏板的面积也足够让汽车通过，考虑到汽车的重量，腾空时间和高度是一个问题，否则一旦坠河，那么车里的人就只有窒息而死。而骑摩托车的问题就少很多了，高度和时间也是绝对有保证的。

图7

（图7）**难度：★★★★**

跨街道跨河面的斜面踏板是所有踏板中难度最大的，要想飞车成功则需要综合运用好跨街道和跨河的飞车技巧。

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《杀手——血钱》（Hitman:Blood Money）v1.2升级档补丁

《冠军足球经理2007》（Championship Manager 2007）光盘补丁

《世界战争——反恐战争》（War on Terror）v1.3升级档光盘补丁

《歼灭帝国英雄》（Heroes of Annihilated Empires）光盘补丁

《帕拉世界》（ParaWorld）简体中文原创汉化包v2.0《帕拉世界》（ParaWorld）光盘补丁

《恺撒大帝Ⅳ》（CaesarⅣ）简繁双语v0.70汉化包

《真・三国无双4特别版》（Shin Sangokumusou 4 Special）游戏动画中文字幕补丁

《疤面煞星——掌握世界》（Scarface）光盘补丁

《帝国时代Ⅲ——酋长》（Age of EmpiresⅢ:The WarChiefs）Demo版简体中文汉化包

《坎贝拉猎人2007十周年版》（Cabelas Big Game Hunter 2007 10th Anniversary）光盘补丁

《式神之城3》（Shikigami No Shiro 3）光盘补丁

《波斯王子3——王者无双》（Prince of Persia3:The Two Thrones）光盘补丁

《秘密档案——通古斯》（Secret Files Tunguska）光盘补丁

《战术指令2——闪电战》（Strategic Command2:Blitzkrieg）v1.04升级档光盘补丁

《泰坦之旅》（Titan Quest）v1.20升级档光盘补丁（附带v1.20属性修改器1款）

《华氏》（Fahrenheit）v1.1升级档光盘补丁（附带v1.1属性修改器1款）

NBA Live 07最新转会及阵容补丁（截止2006/9/27中英文双语通用）

NBA Live 07新秀球员照片更新补丁

NBA Live 07官方繁体中文汉化包

NBA Live 07官方英文原版还原包

NBA Live 07英文版光盘补丁

FIFA 07完美光盘补丁

《魔法门之英雄无敌Ⅴ》（Heroes of Might and MagicⅤ）v1.3 Build 0925版6项属性修改器

《行会2》（The Guild 2）光盘补丁

《丛林大反攻》（Open Season）光盘补丁（附带属性修改器2款）

问题交流 NBA Live 07 客座专家：fly

问：为什么我明明投进了三分球，却判定我只得2分，这是怎么回事？

答：这次NBA Live 07在制定时比较严格，有可能是你在投球时踩到线了，如果是这样的话，判定一律只得2分。

问：为什么每次进入王朝模式都需要重新选人？有没有解决的方法？

答：其实很简单，只需你在王朝模式的设定中，把“2006年选秀”设置为“否”即可。

问：对方后卫总是能轻易突破，怎么才能有效防范？

答：对方队员前来突破时，按住与突破方向相反的方向键不要松手。大部分球员其实都是可成功防守的，但碰到那些个人能力极强的球员时，你就需要换上防守意识极强的球员来控制，或者干脆采用双人包夹的战术好了。

问：好不容易得到机会罚球，但结果因为操作问题而错失良机，有什么进球的高招？

答：你可试试这个方法：左摇杆先向下按，当球在额头前方时再向上推，这个方法只要你多练习几次一定可轻松掌握。如果你没有使用手柄的话，那就直接按投篮键，电脑会根据球员的罚球数值自动完成罚球。

林晓： 网瘾这个问题，众说纷纭，也讨论了很久。然而，任何想将网瘾问题仅仅局限在“一帮小孩子被无良网络带坏”认知上的努力，都收效甚微，因为这本就不是“非黑即白”那么简单的问题。众多描述网瘾的文学作品，往往着眼于个体体会，结局悲惨，欲起到醒世作用。同样取材的《无险可冒》却不同，更关注于社会整体与大众的反应，也更积极和客观。发生在未来的这个故事，也许为修正当前社会对网瘾的认知，找到解决这个问题的有效途径会有一些启发。

无险不冒（完）

■北京 星河

五

当晚，杜晓林没有等到李可鲁的报复，他本以为李可鲁会马上登录回来，但随后便想起李可鲁有父母监督，心中不禁惆怅。

3天后，通过网络黑市购买了足量装备的李可鲁重新登录“世界”，直奔杜晓林的家。

李可鲁没有回家，他没有家了，他的“家”是杜晓林帮忙建造的，也是杜晓林帮忙毁灭的，他不敢回“家”面对那难以想象的场景。杜晓林不在家，他本想潜伏在杜“家”等仇人回来，但一来他没有时间，二来他没有耐心！他抄起最先进的装备，愤然点起一把大火，将胸中的怒气全部喷洒进杜晓林的家园。

以校园为主的杜“家”顿成一片火海，众多未成年人丧身火中，死前翻滚呼号的惨状令人目不忍睹，其中也应该包括“夏菲菲”、“梁西锋”和“李可鲁”本人。

火焰在烧毁杜“家”之后并未熄灭，继续蔓延到附近的玩家家园和系统设施。李可鲁倾全力购买的装备和操作程序，夸张些说足以毁灭半个游戏。而且他自己的电脑水平也丝毫不弱：他从来不缺智慧，缺少的只是金钱和时间。

这场大火不但惊动了网游中心，同时也惊动了卢正明，双方同时对纵火者展开了大搜捕。

这时的李可鲁已经回“家”了。李“家”就在杜“家”附近，他从一片灰烬中找到“夏菲菲”的尸身。她依旧完好如初，因为在纵火之前，李可鲁就把操作程序作了修改：可以毁灭一切，却要对夏菲菲手下留情。烈焰舔食掉夏菲菲面庞上的伤痕，无情的火灾成了抚平弱者伤痛的整容流程。

李可鲁抱起夏菲菲那完美的身躯，缓缓走上一座山峰。在山崖边，他不理睬正在封山围堵的嘈杂人群，用预设的程序平静地化掉夏菲菲，令她如一股青烟般消散开去，然后褪尽自己一身的武功，毅然离开了这个令他伤心欲绝的“世界”。

就在李可鲁离开的刹那，他感到一个巨大的震动，但没等他来得及摔倒，网络便已把他甩出了游戏。

李可鲁后来通过新闻才知道，这场“大火”引发了强烈的“地震”！而这时，他已小心地消除了自己在“世界”中的所有痕迹，就此销声匿迹。

在网络游戏当中，任何巨大的灾害都能产生毫无逻辑的连锁反应，只要这项灾害具有毁灭游戏的可能。

离开“世界”之后，李可鲁依旧泪流不止，无论怎样都难以控制。他仿佛做了一场噩梦，但走出梦魇，是回首评价全部旧梦的先决条件。从此李可鲁发奋读书，告别网游，始有后来的一系列成功。

只是每当他坐在笑靥如花的夏菲菲身边，总有一种强烈的愧疚，他没有把这些告诉父母，父母知道了一定会带他去看心理医生。他相信自己能够解决好面对的挫折，也能够照顾好自己的心灵。

六

半年以后，一个瘦小的孩子摇着轮椅前去参加考试。

“你为什么不申请虚拟考试？”刘思桐轻轻地抬了一下眼皮，看着面前的孩子。

“我的资格被取消了。”

刘思桐浑身一震，被取消资格的人很少，所以他还记得。“你叫杜晓林？”

杜晓林没说话，只是点点头。

看到杜晓林的眼睛，刘思桐哆嗦了一下。他查看了一下杜晓林报考的科目：电脑。他又查了一下杜晓林的平时成绩，发现这孩子涉猎极广，而且成绩优异。“这么优异的成绩，是可以申请免考的。”

杜晓林笑着摇摇头，刘思桐马上读懂了那意思：免考？我连虚拟考试的资格都被你们剥夺了。

刘思桐给杜晓林报完名之后，一直放不下心，这次他没觉得自己多事，因为他实在想要了解一下杜晓林究竟是怎么生活的。他根据杜晓林留下的地址，鬼使神差地联系到了杜晓林所在社区的警察。接待刘思桐的，正是卢正明。

当初由“游戏火灾”引发的“地震”很快就平息了，尽管很多人为之震惊，但也有很多人不以为然，他们觉得生活中的事

情比游戏中的事情重要得多。因而卢正明的工作也没能进行下去，他不再有时间追踪，这件事被无限期地挂了起来，尽管他已隐约感觉到这一事件与上次的匿名信不无联系。在卢正明的心底，一直没有放弃对谜底的追寻。

而“世界”本身则因这场灾难一蹶不振，后来据有关人士分析原因有3：一、系统本身的缺陷被暴露，以及这种缺陷造成的一段时间内的环境失常；二、家长和学校以此为证，对学生涉足网游的态度更为严厉；三、“人间”焚毁之后，“地狱”部分的竞争变得异常直接和残酷——据说这一原因最为重要。

是时，“地狱”已变成一个疯狂屠杀的场所，这里的竞争不再是简单的能力较量。传说有一个脸部被烧伤的人每日肆意滥杀，使得所有大鬼小鬼人人自危，大有在帝王统治之下庶民每活一日都是胜利的状态再现。但在本已减员的情况下，商家又不敢随意变更游戏规则，况且出入“地狱”的灵魂们本来追求的就是这样一种刺激，因而只得听之任之。

这个“烧伤脸”正是杜晓林，这张脸是他有意制造的，因为出事当天他并不在“火灾”现场。他之所以做此姿态，完全是希望把仇恨写在脸上，从此他更加疯狂，同时也更加谨慎，采取各种防范手段和措施让卢正明无法找到他。后来卢正明发现，这孩子曾一度离开本市，经常变换地方上网，同时继续在“世界”中为非作歹。但他对此无能为力，为了一个并不明显的潜在心理异常就通知当地警方，显然不合执法惯例。

这半年杜晓林游走于母亲家和各地众多的亲戚家，掩盖在他安详面目下的，是一颗仇恨和嗜血的心。

高进民没有想到的是，半年之后，几个孩子还真做出了那款演示软件的灾难附加项。把时间继续外推确实比较困难，因为时间越久远条件就越难设定，变化因素成几何级数增长，但加入一些灾难实在是一个绝妙的想法。

根据当地的情况，发生洪水的可能性已经不大，毕竟有隶属大西线调水的东西大运河工程，于是他们加设了瘟疫和地震的可能因素。事实上瘟疫的意义可能也不是很大，自从上次的“史前病毒”恐惧之后，政府在灾害应急方案中对于控制传染病传播尤为重视。不过地震确实是一个比较创新的考虑，为此几个孩子经过多次重复考察，开列出不同震级的可能性后果，最后提交了一份虽说稚嫩但颇有见解的表格式论文。

令高进民不解的是，那位名叫李可鲁的学生强烈要求加入社会犯罪的参数。按理说在正常情况下，零星的社会犯罪既不属于自然灾害，也不会构成重大社会危害，这让高进民十分不解，因此在向有关方面汇报成果时，高进民自作主张把这一因素给删除了。

这一成果获得了省级中学生发明创造奖——这已经是一个不算太小的奖了。

直到很多年后，已成为地震研究权威的杜晓林才在陈旧的尘封档案中发现这款被修改后的软件，以及相关的表格论文。论文中有一句话特别值得回味——

假如本地区真的发生一场地震，那么最有可能的原因就是莫铁市矿区的非正常沉降。

此外他还注意到一句不起眼的引言：灾难成就文明，挫折促人成长。

杜晓林看着这句话，久久不作声。

听完了刘思桐的介绍，卢正明马上联想起匿名信及“游戏火灾”等一系列事件，并很快断定杜晓林与此有关。他在向局长汇报的当晚就再次登录“世界”，希望了解杜晓林的最新动向，同时做进一步确认。

“地狱”是一座名符其实的地狱。

背景是全黑的，远方闪烁着幽幽的蓝光。这位初到此地的“农夫”一边小心地移动着脚步，一边打量着旁边那些经久不息的火苗，在他身边，时而还会窜起一簇簇烈焰。每一步都仿佛踏在泥泞上，与脚步声相伴的是远处传来的阵阵鬼哭狼嗥。

很多双眼睛都在注视这位衣衫普通的访问者，无所顾忌地磨着手中的小刀，舌头在嘴里不加掩饰地滚来滚去。这里已丧失了最基本的规则，弱肉强食的原则得到了充分体现。有几个身影正从四面八方欺近身来，

“农夫”淡淡一笑，突然使出一串与他身份不符的轻快动作，光影变幻中甩手扔出几件小兵器，基本上都造成了喉骨碎裂的效果。

不过威慑并不能终止鬼怪们的觊觎之心，很多人是不见棺材不落泪的，他们继续攻击，继续死亡，然后再攻击，再死亡……

但突然间，几乎所有的声音都停止了，正如俗话所描述的，一根针掉在地上都能听见。这种死寂至少持续了5分钟之久，那“农夫”感觉自己的神经都快要崩断了，他很想大喊一声：“快扔针吧！”

没等他喊出来，针就掉了下来。一个灰色身影翻滚着从空中落下，然后在狞笑中展开团着的身躯，人的声音让人毛骨悚然，随即一张“烧伤脸”在黑暗中显现，宛如一块涂满颜料的抽象画板。

他又换形象了，“农夫”在心里说道。有时候是大哥，有时候是猎豹，还有时候只是普普通通的乞丐，但不变的是那张烧伤的面孔，以及那毒如蛇蝎的心肠。

不容“农夫”细想，对方已挥舞着利爪扑将上来，和听到的传说一样，他是不用兵器的。“农夫”边想边抽出长剑，毫不犹豫地迎上前去。刀爪相遇，竟然溅出火星，“农夫”根本伤不了“烧伤脸”分

毫。“烧伤脸”更加有恃无恐，一边绕着“农夫”游走，一边做出啖肉饮血的恐怖动作。

“农夫”尽力稳住自己的阵脚，不给对方留下任何破绽。十余圈转罢，在对方也毫无破绽的情况下，“农夫”突然挥舞双剑向外猛攻，仿佛一个预定的时限即将来到！

果不其然，整个“地狱”突然强烈抖动了一下，或者换句话说，是整个系统强烈抖动了一下。一时间所有的角色都无法动弹，惟有一双手还能自由行动——正是它们，把一副手铐装上了“烧伤脸”的手腕上。

大概只过去几秒钟的时间，系统就恢复如初了，不同的是，“烧伤脸”已成为“农夫”手上的俘虏。

四周大大小小的垃圾们“呜呜呜呜”地鼓噪起来，不知道是想要拯救这个魔头还是想趁机咬上他几口。“农夫”看看四周，抬手甩脱外面的衣衫，露出了里面的捕快制服。

“没想到这里也有捕快。”“烧伤脸”杜晓林沮丧道，“不过你要不是让系统耍赖，根本不可能抓住我。”

“就是地狱，也有规则。”一直以“农夫”身份示人的卢正明轻声说道。

“可惜规则还不完善！”杜晓林话音未落，突然震断手上的手铐，一个鹞子翻身，绝尘而去！

卢正明的确没想到杜晓林已练成这般叫不出名的功夫，也许是什么“大力金刚手”吧，但他不需要知道，既然他能够让系统帮助他，就可以不必了解那些具体的武功而使用更高级的方式。因此，杜晓林同样也有没想到的地方：他不知道自己的功力已被暂时“捆绑”了起来，至少丧失了一半。

卢正明轻轻扬手，一把匕首如飞虹般划出一道完美的曲线，正中杜晓林的后心。杜晓林扬起“烧伤脸”，痛苦地扭动了两下，便狼狈地退出游戏。

与此同时，正在杜晓林家门外车里上网的卢正明也退出虚拟状态，迅速敲响了杜晓林的房门。与他一起前来拜访的，还有一名专门面对未成年人的女性警员和一位刚刚开始迈入老年的心理学家。

“孩子，你需要心理治疗。”

在杜晓林对卢正明指出的行为全盘承认后，心理学家不动声色地和蔼说道。

“我正常得很。”

“正常不正常不是由你说了算的。”卢正明打开屏幕，上面是杜晓林在游戏中杀人的情形。

“每个人在游戏里都这样。”杜晓林辩解道。

“不是每个人。”女警员慈爱地摸摸杜晓林的头，“完全不是这样。”

杜晓林突然感到一股暖流从头顶缓缓流过，随后如瀑布般洒泻下来，漫过面孔，流过脖颈，温暖了心胸，温暖了躯干，温暖了双臂，最后积聚到双腿底部，在脚下形成一个潮湿温润的气态旋涡。

杜晓林同意接受治疗，他的母亲以监护人的身份签了字。

这一治，花费了整整5年时间。

5年后出来的时候，杜晓林觉得天空真的很蓝。

尾声

“孩子，你可以醒过来了。”

他觉得那声音很远很远……

他意识到，那是母亲的声音——不是他的生母，而是存在于他幻想中的一位母亲。

当他睁开双眼的时候，外面是一堆以白大褂为背景的笑容。他努力想记起刚才梦中其他一些情景，但无论如何也想不起来了。

“你明天就可以出院了。”一个白大褂对他说道。那是他的主治医生，杨文理主任医师。

其实来到这里仅1年之后，他就获得了巨大的改观。而随后为他腿部进行的治疗，更使他的心态完成了一个飞跃。他想起了童年在老家时无人关注也没钱医治的残腿，想起进不了学校不得不在灯下发奋苦读的时光，但这些记忆仿佛都已十分遥远。他给他母亲写下短短几句话：

妈妈：

我的腿已经动了手术，彻底治好了。

现在我也长高了。

我的一切都好了。

但在之后的一封长信里，他还是感到极度困惑。他把信交给杨文理医生看，杨医生对他说：“腿上的病好治，但心里的病却不那么好治，你还需要在这里呆一段时间。”

这一呆，又是4个春秋。

事实上这一千多个日夜对他来说相当重要，尽管他表面上看起来已一切正常，但在彻底结束心理治疗之前，他总觉得体内还有什么肮脏没有滤掉。而现在，他觉得自己的灵魂已彻底荡涤，重获新生。

明天他就要正式离开这里了，躺在被子里，感觉以前的岁月就像做梦一样，只有这5年才是真正真实的。

时光和岁月会使记忆变得日渐模糊和透明，但仍有一些情绪和感觉将永不褪色。在睡梦中他再次回到了童年时的老家：厚厚的土墙，铅灰的瓦片，深不可测的甘甜水井，永不停息的鸟叫蝉鸣，院落中结满果实的楝树，道路边参天而立的梧桐，干裂土地上长满了叫不出名字的鲜花小草……哦，那让人魂牵梦绕的故乡家园！

在即将离开这里的时候，杜晓林终于梦见了他的爸爸和妈妈。

（全文完）

保护账号密码，你有什么办法？

■晶合实验室 天使暂时离开

本期话题：杀毒软件的更新是否能防住日渐猖獗的账号盗取木马？你通常以什么方式保护自己的各种账号密码？

我有个朋友正在玩一款网络游戏，他的机器中安装了国内某个著名品牌的杀毒软件，并且每3天手动升级一次。但是就在这3天的间隔期内，他的计算机感染了木马，账号被盗了。而被盗之前，他刚刚充值了价值数百元人民币的点卡。

他向我诉苦说：“无非就是打开了几个正常论坛的网页，没想到别人会把病毒链接做到正常论坛上。”

我问他为什么不每天自动升级，他说：“因为每天自动升级很占用系统资源，这样玩游戏和上网打开多个网页的时候就很卡。”“以前从来没有中过木马，没想到手动升级也会被木马乘虚而入。”

各位读者有没有账号密码被盗的经历？杀毒软件是否能防住越来越猖獗的盗号木马呢？你是如何保护自己的账号密码的？

网友 伤心水晶石：

我都是数字＋符号＋字母的组合，没被盗过，不过经常自己也忘了。

网友 Cartoonfan：

我从开始的“金庸”到《传奇》，再到WoW，账号从来没被盗过。在此谈谈使用密码的心得：把密码打到记事本上，使用的时候“Ctrl＋V”。而且我的密码都是8～10位完全无规律的字符串，一般来说用VB编个随机密码生成器或者用点卡的冲值密码作为自己的密码，若干年更换一次，基本做到了万无一失。

网友 空心竹：

个人觉得用输入法自带的软键盘输入账号和密码是最保险的了，其他办法基本没用。要知道，现在的木马啊什么的，可是无孔不入的，我的朋友每天只聊QQ都中毒了……而且还是那种很强大的病毒，强大到连杀毒软件都杀不干净的地步……

网友 戒灵亡魂：

对密码的设置最好不要太简单，比如光数字、光字母……如可能的话最好是用混合密码。而且在网吧玩游戏时一定要注意，因为网吧没有杀毒软件，很多黑客可以在网吧系统里做手脚。所以输入密码时最好不要按次序输入，如：密码china007，可以先输入chna007，然后再在第2个字母后面加上“i”，这样一来就算有一些键盘记录软件也没用。

编辑 天使暂时离开：一个比较复杂的密码是必须的，当然还要有个不太坏的记性。此外，复制粘贴恐怕是最简单的方法了。我最初也曾用过戒灵亡魂所说的打乱顺序输入法，不过，随着盗号者手段的“与时俱进”，光靠这个，已经不能有效保护自己的账号了。

网友 LonelyStar：

记录剪贴板信息的木马早就有了，楼上的同学趁着没出问题之前早点修改密码吧~~

编辑 天使暂时离开：密码保护似乎是个不错的主意，很多网友都提到了它。另外，很多运营商也推出了如绑定手机等保护措施。

网友 霸道超超：

我有个朋友说过一句很经典的话：“我的QQ密码保护措施相当好！基本上，密码是随机的，连我都不知道……”这当然有些夸张，不过也确实反映出了盗号者们的猖獗。我的QQ也被盗过，不过还是找回来了。说实在的，只要在注册时按照官方的形式填好自己的正确资料，的确就已经够了。再加上现在一些官方网站会特别推出一系列防盗措施，如手机绑定等。几乎各大门户网站都推出了类似网易“将军令”那样自己的法宝。其实，我觉得一个手机绑定、一个安全邮箱或安全码，足矣！

网友 小漠大虾：

花点钱吧！我觉得花钱绑定个手机啊还是可以的！虽然有的说不要钱……前两天我的7位QQ号就被盗了，更汗的是密码保护也被盗了……要是开个会员绑个手机就不会这样啦。

网友 D调de恶魔：

比较重要的账号，申请的时候千万不要怕麻烦，把各个相关选项填好，比如邮箱地址、安全问答之类。现在木马病毒防不胜防，一时嫌麻烦，账号掉了会更麻烦。

编辑 天使暂时离开：有了复杂的密码、密码保护，再绑定了手机之后，接下来就得看杀毒软件的了。

网友 巴巴萨狼：

无论是网游还是QQ，装了某杀毒软件后被盗号，这是很可能出现的事情。现在的病毒都做了免杀、修改特征码、加上花指令等手段，完全可以做到绕过防火墙和杀毒软件，这就对我们的杀毒软件提出了更高的要求。我的一些朋友完全不装杀毒软件，号称“裸奔网上”。

Dolobar：

杀毒软件，就和门锁一样，是防君子不防小人的，属于聊胜于无的东西。

道高一尺，魔高一丈。我认为最重要的是，一开始从设置密码、账号时就要小心。

编辑 天使暂时离开：不能百分之百地保护，就不用杀毒软件了吗？我觉得，完全不装杀毒软件而在网上“裸奔”，那才真的是疯狂……杀毒软件不是万能的，但是没有它是万万不能的。

网友 光华公子源氏：

我的看法：杀毒软件要装，即使不是100%防毒，起码能达到80%；账号密码要复杂还要经常换，别嫌麻烦。找个小本记录下来，越复杂的密码越难破解，这是显而易见的。“中奖”信息不要信，如今那些假中奖网站太多了，很多已不满足于让你交什么“所得税”，干脆直接网站挂马，只要你访问就中标了。不要轻易把密码告诉别人，即使你觉得朋友很可靠，可他的朋友不一定同样可靠。最重要的一点就是游戏心态要平和，少惹是生非，否则一旦惹怒网络高人，你的机器就是装满杀毒软件和防火墙也是无用的。“做人要低调”，至理名言。

网友 青岛海里的硬：

杀毒软件是一定要装的，就好像上战场一定要戴钢盔一样，虽然你有可能被炮弹什么的干掉……另外，目前一些网络股票交易软件都带有软键盘，只要鼠标就可以了，不必用键盘，个人感觉这个不错，应该推广一下。还有一个方法，输入密码的时候，输入几个字母然后点一下外面，再胡乱敲几下键盘，然后再点输入框，如此反复，就算记录了键盘也很难找出密码，虽然麻烦，但是比较安全。最后的防止盗号方法：别弄高级的账号，网络游戏充值时不超过30大元。

网友 polly015：

某人说得好，杀毒软件就像门锁，保护我们的账号和密码就像保护我们家里的财产一样。我倒是想通过这个比喻来形容一下：是锁，就必定会有相匹配的钥匙，再不然总可以撬吧……杀毒软件不断地更新升级，就如同我们不断换锁一样。但尽管锁再好、再经常换，它还是锁，是锁就不能100%排除被小偷打开的可能。当然，装个锁总比你直接敞开大门好。但不是最主要的防范方法，再怎么样也只是一种辅助手段，只有防范的意识，才是真正无懈可击的。

经常关注防范领域内的最新知识、勤于采取多种防范措施、加强防范意识，不要给那些抓我们疏忽心理的不法手段任何机会！

网友 碧绿色的兔子：

更新杀毒软件和系统补丁是绝对不能偷懒的，还有就是养成良好的上网和使用电脑的习惯——手工设置严格的防火墙规则，不登录或点击进入不明网站、网址，主动分析朋友发来的网站、网址是否可靠、可信，安装下载软件时绝不能习惯性点击“下一步”。人在网上飘，不得不防刀。

网友 风间孤月：

1.不轻易炫耀自己；

2.不轻易透露个人信息；

3.好奇心不要太重；

4.及时杀毒；

5.详细填写个人资料，以便确认找回。

如果以上都能做到，基本上你的账号是安全的。

编辑 天使暂时离开：右边我们所看到的，是一些比较另类的主意……

网友 暗ms：

盗号是防不胜防的，一切看我们的RP了。

网友 赌王超哥：

盗吧，随便盗吧。总有一天盗号的人被盗了，他就明白了。

网友 bss：

密码的最高境界就是给别人，别人都不要！这样才能从根本上解决问题嘛……嘿嘿。

总结：数字＋字母的混合密码、完善的密码保护、及时杀毒更新、不要太好奇等，风间孤月网友总结得还是很不错的。另外，许多网友的发言中都提到了两个字，那就是“低调”。希望大家都能够增强自我防范意识，充分保护自己的虚拟财产。

秋凉了…

■晶合实验室 天使暂时离开

随着路边的绿树露出了第一片黄叶，凉风乍起之时，秋天也来到了北京。

车王舒马赫在上海站的夺冠，似乎让支持者看到了夺取年度总冠军的曙光。此前他和阿隆索的成绩是不相上下。当然了，没有巴西车神塞纳的F1世界，似乎只有法拉利的红色耀眼夺目。而2007年，天才少年阿隆索也要取代舒马赫成为红色的代言人了。江山常在，英雄易老，不变的只有车队。Windows优化大师凭借强大的整体优势挤掉了所有对手，抢到本期榜单首发位置，一如“性能之王”法拉利赛车，在票数上也遥遥领先。而WinRAR、《金山毒霸》、Real Player分别顺位下滑一名，保持着紧紧追赶的势头。可惜第一集团各辆赛车之间差距不大，竞争十分残酷。

《金山毒霸》在各方面的锐气和阿隆索最为相像——出道最晚，蹿红最快不说，单一个“脱壳杀毒”就让众多用户摆脱了重启系统到DOS下杀毒的苦恼——但它也未能避免被病毒软件执行时“智能屏蔽”的厄运。可能就和雷诺赛车一样，时好时坏。好的时候能让用户爱不释手，不好的时候用户也无可奈何。就好像现在《金山毒霸2003/2005》的用户难以靠正版序列号升级到2007一样，阿隆索也是因为车队的进站策略失误，而陷入与“舒米”互不相让的怪圈。

《金山游侠Ｖ》始终在第5名的位置。其实这老五挺尴尬的，既不是第一集团的凤尾，又不是第二集团的头羊，夹在中间好生难以做人。不过单机游戏现在仍有市场，就算国货不坚挺，欧美大作也频频舶来，玩家使用游戏修改软件也是常事。那迈凯伦车队比上不足，比下有余，和《金山游侠》倒也合拍。事实上，《金山游侠》的地位得益于它的实用性。试想现在的单机游戏在游戏性和难度上不成比例，一些鸡肋般的情节跳过去也不是坏事。

笔者认为，位列第7名的《瑞星杀毒软件》和第10名的《木马克星》在实力上和它们的地位不太相符。“瑞星”其实提供了很强大的功能，熟练的用户依靠注册表防护功能，基本可以担保自己的电脑免遭大部分病毒和恶意软件的侵害；《木马克星》的专杀功能能查杀目前绝大多数木马，实时更新功能也非常实用。本田、丰田两支车队在研发实力上并不弱，小舒马赫和巴里切罗也是很有实力的选手，但缺乏问鼎的实力，在赛道上的表现也不尽如人意，归第二集团总有些于心不甘。何况每站比赛只有前8名能获得积分，无疑体现了竞争的残酷性。特别是巴少爷，当年是舒马赫的副手，在车王夺冠无望时便屡屡发飙，让人眼前一亮，现在的表现以“江河日下”形容，尚为时过早。

曾记得当年榜单之上，《网络蚂蚁》是何等风光，而今只有《网际快车》能够在榜上独秀，这不禁让人想到曾经拥有希尔和维纶纽夫的威廉姆斯宝马车队。“视弯道超车如同生命”的维纶纽夫的沉沦让人颇为惋惜，而希尔已经退役；网络下载软件落花飘雨，风光不再，更让人感慨科技的进步。看看BitComet吧，它和电骡子才是当今下载的王道，只要你不在意时间。

中秋之后，车王的神驹在日本铃鹿赛道爆缸，和阿隆索最后的决战留到了巴西大奖赛。而“优化大师”和《金山毒霸》、WinRAR的旗主之争，也远没有结束。车王要退役了，在这个深秋，寒意将越发显得凛冽。P

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	1771	↑	鲁锦
WinRAR	3.6	2	1698	↓	Eugene Roshal
金山毒霸	2006	3	1665	↓	金山公司
Real Player	10.5中文版	4	1521	↓	RealNetworks
金山游侠	V	5	1500	○	金山公司
Media Player Classic	6.4.8.6	6	1437	○	Guliverkli
瑞星杀毒软件	2006	7	1416	○	北京瑞星公司
BitComet	0.74	8	1307	○	RnySmile
金山快译	2006	9	1287	○	金山公司
木马克星（iparmor）	v5.50	10	1276	↑	罗建斌
新浪UC	2005 II 正式版	11	1185	↓	新浪UC
金山词霸	2006	12	1152	○	金山公司
紫光拼音输入法	4.0测试版	13	1074	○	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.7	14	956	○	蔡旋
网际快车	1.71	15	884	○	JetCar软件工作室
天网防火墙	2.7.7	16	778	○	众达天网技术有限公司
Windows Media Player	10.0.3802	17	773	↑	Microsoft
虚拟光驱	7.12	18	690	↓	东石软件公司
Maxthon	1.51	19	681	○	MySoft Technology
变速齿轮	0.443	20	529	○	王荣

本榜所列软件版本号截止2006年10月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2006
WinZip	10.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	Thunder（迅雷）5.4.0.226正式版	2 499 112
2	BitComet 0.74	2 167 836
3	iLaba Player小喇叭播放器1.0.0	2 118 944
4	腾讯QQ2006珊瑚虫集成版4.5.4	2 114 773
5	Windows Live Messenger简体中文版8.0.0812	2 085 796
6	紫光拼音输入法3.0.0.3045正式版	1 971 076
7	Adobe Photoshop CS2官方试用版	1 887 004
8	暴风影音6.10.00	1 519 792
9	Maxthon傲游浏览器豪华版1.5.8 Build 116	1 432 512
10	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.1.125稳定版	1 230 052

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

ASUS®
华硕品质·坚若磐石
BenQ

工艺之美

"华硕杯"笔记本电脑外观设计大赛

活动细则

投稿时间：2006年10月1日～2006年11月30日
设计范围：笔记本电脑（无尺寸限制，窄屏、宽屏皆可；无机型限制，商务、娱乐等皆可）
稿件规格：可通过手绘及绘图软件设计，最终将其保存为.jpg格式，与搭配的文字说明以电子邮件的形式发往指定信箱
（注：请在投稿邮件中注明设计者的姓名、自我介绍、联系方式及证件号码，以便核对）
投稿信箱：magnum@pophard.com.cn
活动期间：《大众硬件》及大众游戏网将陆续登出部分优秀作品供读者欣赏
参赛作品评选：冠名厂商将与《大众硬件》编辑部共同参与优秀作品的评选，并会将专业人员对于获奖作品的意见和评点刊登在后续报道中
获奖者名单公布：《大众硬件》将在2007年1月份杂志上公布本次设计大赛的最终获奖名单，并有会对获奖人员进行采访等后期报道
奖品设置：
价值5999元的BenQ A33E笔记本电脑（一等奖1名）
价值700元的i945主板（二等奖3名）
价值60元的光学鼠标（三等奖10名）

国发行总代理：北京情文图书有限公司 郭雪青 地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
机：13801353016 13311072581 邮编：100026 电话：010-65934375 传真：010-65934375

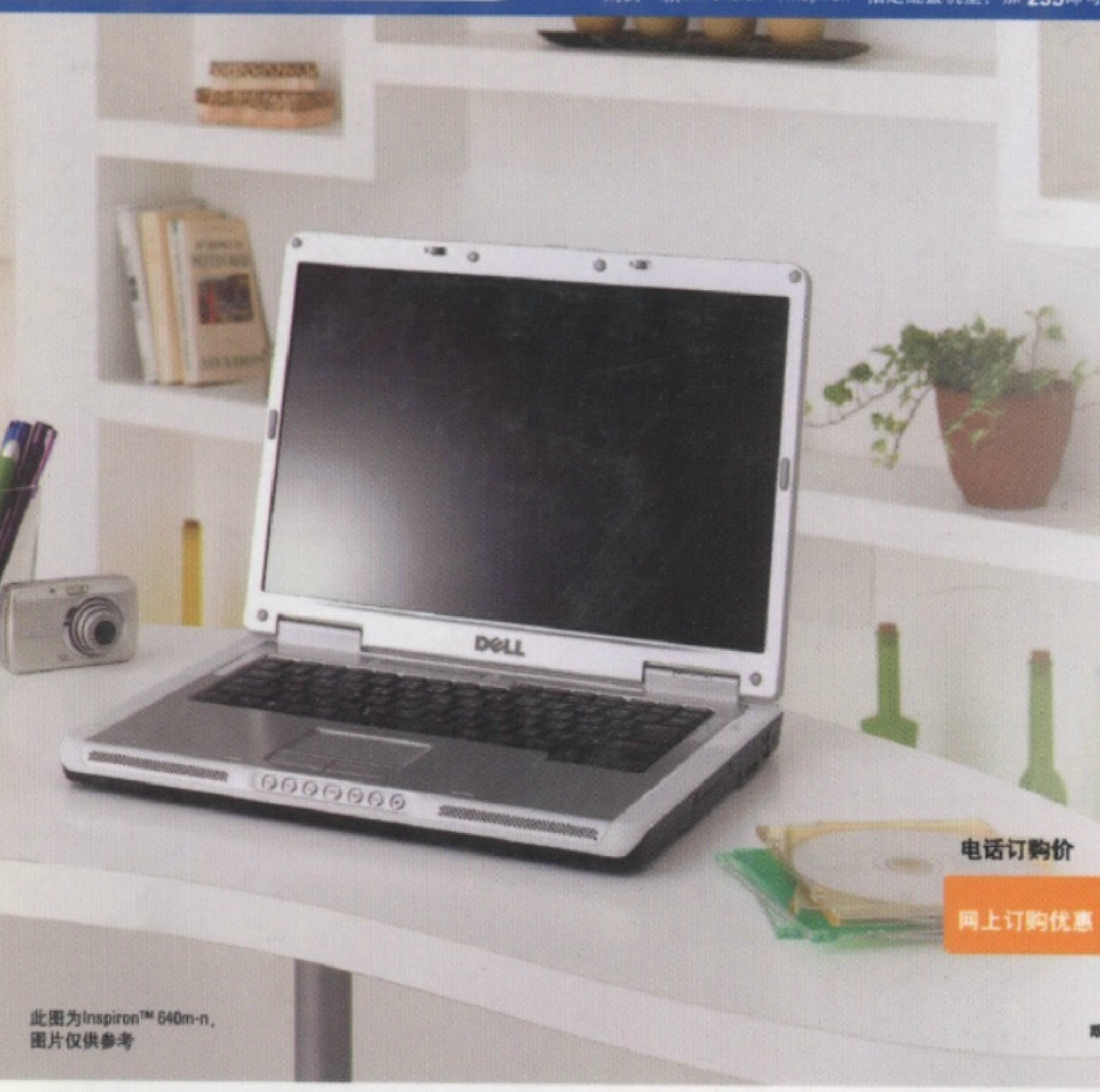
DELL 戴尔™ 依你而为

看看戴尔怎样 让一切依你而为 | 给你灵活选择 按需定制 | 为你节省心力 直接模式 | 让你充满信心 非凡品质 | 给你细致关怀 贴心服务

¥6,999即可购买采用英特尔®迅驰™双核移动计算技术的Inspiron™ 640m-n指定机型，还可免费升级至1GB内存！

本周网上订购现金优惠最高达 ¥3,700！（仅限Dimension™ E520-n指定机型）

购买一款Dimension™/Inspiron™指定配置机型，加¥299即可获得Dell™ 725彩色打印机



此图为Inspiron™ 640m-n，图片仅供参考

Dell推荐使用Windows® XP Professional。

Inspiron™ 640m 笔记本

移动高效 E-VALUE 配置代码：N521107

- 英特尔®迅驰™双核移动计算技术*
  - 英特尔®酷睿™2双核处理器T5500(1.66GHz,2MB L2 Cache,667MHz FSB)
  - Intel® PRO/Wireless 3945 Dual Band 802.11a/g 54Mbps Wireless Mini card
- 正版Windows®XP Home
- Mobile Intel®945GME芯片组
- 512MB DDR2内存
- 80GB* SATA 硬盘(5400转)
- 14.1英寸WXGA 显示屏
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 1年下一工作日上门服务*+1年全面保护服务*
- 集成英特尔®Graphics Media Accelerator 950显卡

免费升级至1GB内存

+RMB299元升级至DVD RW*
+RMB500元升级至2年下一工作日上门服务*+2年全面保护服务*

电话订购价 ¥8,199
网上订购优惠 ¥1,200
网上订购价 ¥6,999

本版广告有效期：2006年11月18日至2006年11月30日 优惠有效期：2006年11月18日至2006年11月24日
本广告所列价格与促销适用于个人及小型企业用户，每位用户最多购买五台
戴尔推荐使用Optiplex™商用台式机，Latitude™商用笔记本和Precision™工作站，以满足企业及政府教育用户的IT机处理要求
2005年12月8日起，戴尔为您开通上海地区建设银行ATM自动多媒体终端直接支付方式。详情请致电戴尔销售代表查询

Dell™ XPS™ M1210
黑色魅惑 方寸彰显

- 独有整体铝镁合金结构
- 24x7 XPS™专属电话技术支持
- 可选内置130万像素摄像头
- 最长7.9小时移动使用时间

- 英特尔®迅驰™双核移动计算技术*
  - 英特尔®酷睿™2双核处理器T5600(1.83GHz,2MB L2 Cache,667MHz FSB)
  - Intel® PRO Wireless 3945 Dual Band 802.11a/g 54Mbps Wireless Mini Card
- 正版Windows® XP Home
- Mobile Intel® 945GME芯片组
- 512MB DDR2内存
- 120GB* SATA硬盘(5400转)
- 支持TrueLife™ 12.1英寸宽屏显示屏(1280x800)
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 集成英特尔® Graphics Media Accelerator 950显卡
- 1年全面保护服务*+XPS™专属服务（1年下一工作日上门服务*和24x7全天候电话支持）

内存升级至1GB 667MHz内存

¥8,999 E-VALUE 配置代码：N521121

+RMB500元升级至DVD RW*

Inspiron™ 1300-n
经济高效 （每位用户最多购买2台）

- 英特尔®赛扬®M处理器380 (1.60GHz,1MB L2 Cache,400MHz FSB)
  - Intel® PRO/Wireless 2200 802.11b/g 54Mbps Mini-PCI Wireless card
- Mobile Intel®915GME芯片组
- 256MB DDR2内存
- 60GB* 硬盘(5400转)
- 14.1英寸WXGA TFT 显示屏
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 4芯锂电池
- 红旗Linux (非工厂预装)
- 1年下一工作日上门服务*和1年全面保护服务*
- 集成英特尔®Graphics Media Accelerator 900显卡 (128MB共享内存)

免费升级至512MB内存

电话订购价 ¥5,299 网上订购优惠 ¥500 网上订购价 ¥4,799 E-VALUE 配置代码：N521101

+RMB299元升级至DVD RW*
+RMB500元升级至2年下一工作日上门服务*+2年全面保护服务*

Dimension™ E520-n
经济实用 新品上市

- 英特尔®赛扬®D处理器346
- Intel®965G Express芯片组
- 512MB DDR2内存
- 80GB* 硬盘
- 17 英寸液晶显示器
- 集成英特尔® Graphics Media Accelerator 3000显卡
- 16X DVD ROM*
- DOS
- 90天下一工作日上门服务*

电话订购价 ¥6,499 网上订购优惠 ¥2,500 网上订购价 ¥3,999 E-VALUE 配置代码：N221589

+RMB349元升级至19英寸液晶显示器
+RMB549元升级至160GB*硬盘和3年下一工作日上门服务*

Dimension™ E520-n
卓越高效 新品上市

- 采用双内核处理能力的英特尔®奔腾®D处理器805 (2.66GHz,2x1MB L2 Cache,533MHz FSB)
- Intel®965G Express芯片组
- 512MB DDR2 内存
- 80GB* 硬盘
- 17 英寸液晶显示器
- 256MB PCIe™ x16 Nvidia® GeForce™ 7300 LE 显卡
- 48X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 1年下一工作日上门服务*

电话订购价 ¥8,399 网上订购优惠 ¥3,400 网上订购价 ¥4,999 E-VALUE 配置代码：N221107

+RMB349元升级至19英寸液晶显示器
+RMB999元升级至1GB内存、160GB*硬盘和3年下一工作日上门服务*

凡购买戴尔Dimension™/Insprion™正版Windows® XP Home 系列机型的用户，加RMB120元即可享受McAfee®杀毒软件15个月。

Dell™926 多功能照片一体机
- 打印速度：16ppm*（彩色） 20ppm*（黑白）
- 打印分辨率：4,800x1,200 dpi
- 扫描*分辨率：1,200x2,400 dpi

打印、复印、扫描集于一体，轻松享受打印乐趣

原价¥889 网上订购 ¥699

Dell™20" 超清晰宽屏液晶显示器
- 对比度：800：1
- 亮度：300cd/m²
- 分辨率：1680x1050
- 可视角度：+/-89°垂直 +/-89°水平
- DVI接口
- 3年有限保修

原价¥6,499 网上订购 ¥3,499

Dell™1800MP 投影仪
- 流明*：2100（最大）
- 对比度：2000：1
- 1年高级更换服务*

原价¥13,999 网上订购 ¥9,499

戴尔服务在手 何必东奔西走

戴尔的台式机和笔记本均享有90天或1年下一工作日上门服务*，当系统硬件发生故障时，只需一通电话，戴尔工程师即可帮您实施远程故障诊断。如有必要，戴尔将派遣一名认证工程师在下一工作日为您提供现场硬件维修和零部件更换服务，无需费心将电脑送至维修店，不用苦苦等待维修结果，让您从容应对系统故障，避免昂贵的额外维修费用！戴尔建议您购买3年下一工作日上门服务*，笔记本更可免费获得全球联保服务计划。

戴尔推荐您购买正版Microsoft® Windows® XP的戴尔电脑，带给您安全、稳定和服务。

安全购买 放心在线购买戴尔产品 | 随心配置 在线下单 信息安全 | 请登录戴尔网站获取更多信息 www.dell.com.cn/12

固定电话方可免费拨打 800-858-2018
免费销售专线服务时间：周一至周五8:30-18:30 周六9:00-15:00 同时提供7X24小时网上订购服务。未开通800地区或使用移动电话，请拨打收费电话：0592-8183110
戴尔中国诚聘各路精英，欢迎点击 Http://www.dell.com/careers

intel Centrino Duo
英特尔® 迅驰™双核

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN